Biblioteczka Komputer Świat

KSIĄŻKA Z PŁYTĄ



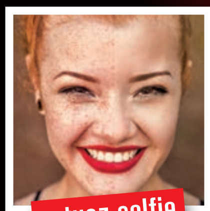
GIMP



OBRÓBKA GRAFIKI I ZDJĘĆ

50 TRIKÓW

na praktycznych przykładach



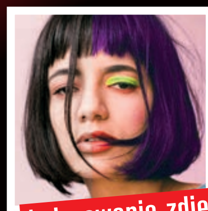
retusz selfie



efekty specjalne



fotomontaż



kolorowanie zdjęć

Z TEJ KSIĄŻKI DOWIESZ SIĘ, JAK:

- szybko poprawiać zdjęcia
- usuwać tła z fotografii
- tworzyć niesamowite efekty specjalne i kolorystyczne
- retuszować sylwetkę i selfie
- robić efektowne fotomontaże



Z TĄ KSIĄŻKĄ E-WYDANIE GRATIS

Poniżej znajduje się płyta z kodem bonusowym dającym dostęp do e-wydania tej książki w serwisie KŚ+ (www.ksplus.pl) oraz pliku ISO z cyfrową wersją załączonej płyty do pobrania.

NA PŁYCIE DVD

Oprócz najnowszej wersji GIMP-a opisanej na łamach tej książki płyta zawiera najlepsze darmowe narzędzia graficzne, takie jak cyfrowe ciemnie, czyli programy do wywoływania i obróbki surowych zdjęć RAW, edytory grafiki, nowoczesne przeglądarki zdjęć oraz szkoleniowe materiały graficzne.

Jeśli brakuje płyty, poinformuj sprzedawcę lub redakcję: redakcja@komputerswiat.pl

GIMP

PŁYTA JEST DODATKIEM DO KSIĄŻKI
KOMPUTER ŚWIAT BIBLIOTECZKA
5|2018

Biblioteczka Komputer Świat

+ NAJLEPSZE DARMOWE PROGRAMY GRAFICZNE

NA PŁYCIE ZNAJDZIESZ KOD BONUSOWY KOMPUTER ŚWIATA

Kod bonusowy należy zarejestrować w KŚ+ (www.ksplus.pl)

Biblioteczka Komputer Świat

ALICJA ŻEBRUŃ

GIMP

OBRÓBKA GRAFIKI I ZDJĘĆ

50 TRIKÓW

ringier
axel springer



AUTOR: Alicja Żebruń

REDAKTORZY PROWADZĄCY: Rafał Kamiński, Agnieszka Al-Jawahiri

PRZYGOTOWANIE PŁYTY: Mariusz Michalski

PROJEKT OKŁADKI: Robert Dobrzyński

SKŁAD I ŁAMANIE: Robert Dobrzyński, Mariusz Rybak

KOREKTA: Jolanta Rososińska

ZDJĘCIA: Unsplash.com, Pixabay.com

WYDAWCA: RINGIER AXEL SPRINGER POLSKA Sp. z o.o.
02-672 Warszawa, ul. Domaniewska 52
tel. 22 2320000, 22 2320001
www.ringieraxelspringer.pl

ISBN: 978-83-8091-682-1

Warszawa 2018

DYREKTOR WYDAWNICZY: Paweł Paczuski

BUSINESS PROJECT MANAGER: Paweł Bulwan

DRUK I OPRAWA: Drukarnia im. Adama Półtawskiego, Kielce

EGZEMPLARZE ARCHIWALNE:
www.literia.pl

tel. 22 3367901
infolinia 801 000 869

E-WYDANIA: www.ksplus.pl

KONTAKT:
redakcja@komputerswiat.pl

INTERNET: komputerswiat.pl, ksplus.pl

ringier
axel springer



od autora

GIMP rozwinął się tak bardzo, że określenie alternatywa dla Photoshopa nie budzi już wątpliwości. To co dziś oferuje ten darmowy program, zadowoli niejednego profesjonalnego grafika czy fotografa. I to nie tylko dzięki nowym narzędziom czy funkcjom. Najnowsza wersja GIMP-a wykorzystuje nowy silnik do przetwarzania obrazów o nazwie GEGL. Dzięki temu program pracuje o wiele sprawniej, a wiele operacji możemy teraz przeprowadzać znacznie szybciej i w dodatku z podglądem bezpośrednio na przetwarzanym obrazie. Ciemny interfejs i schematyczne ikony ułatwiają pracę, a to wszystko możemy dostosować do własnych potrzeb.

W książce znajdziemy 50 praktycznych porad do najnowszej wersji GIMP-a, dzięki którym szybko ulepszymy nasze zdjęcia i przetworzymy grafiki. By uzupełnić wiedzę, zachęcam również do przeczytania dwóch poprzednich książek o GIMP-e: GIMP krok po kroku o podstawach obsługi programu oraz GIMP – naucz się tworzenia grafiki i obróbki zdjęć z opisami wykonania ciekawych projektów graficznych (obie książki dostępne są na ksplus.pl).

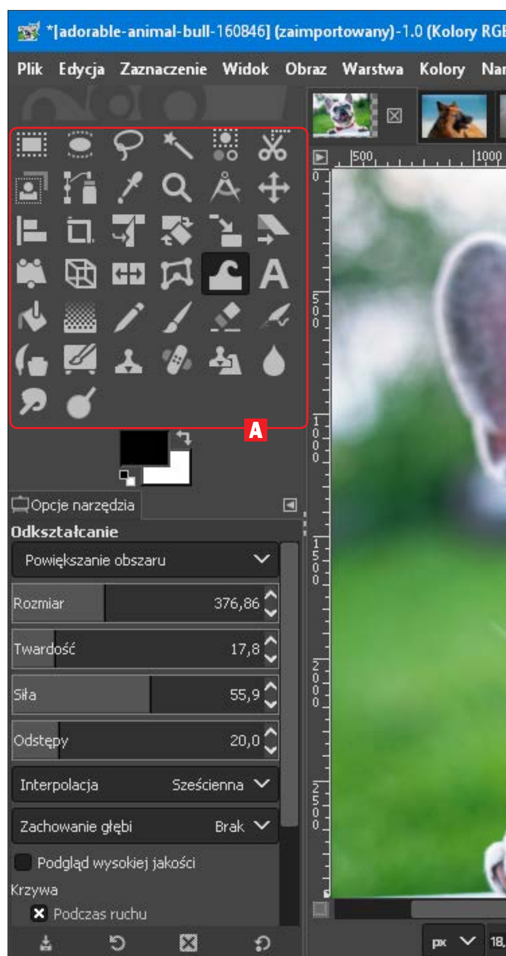
Zapraszam do lektury!

Alicja Żebruń
fotograf, redaktor foto



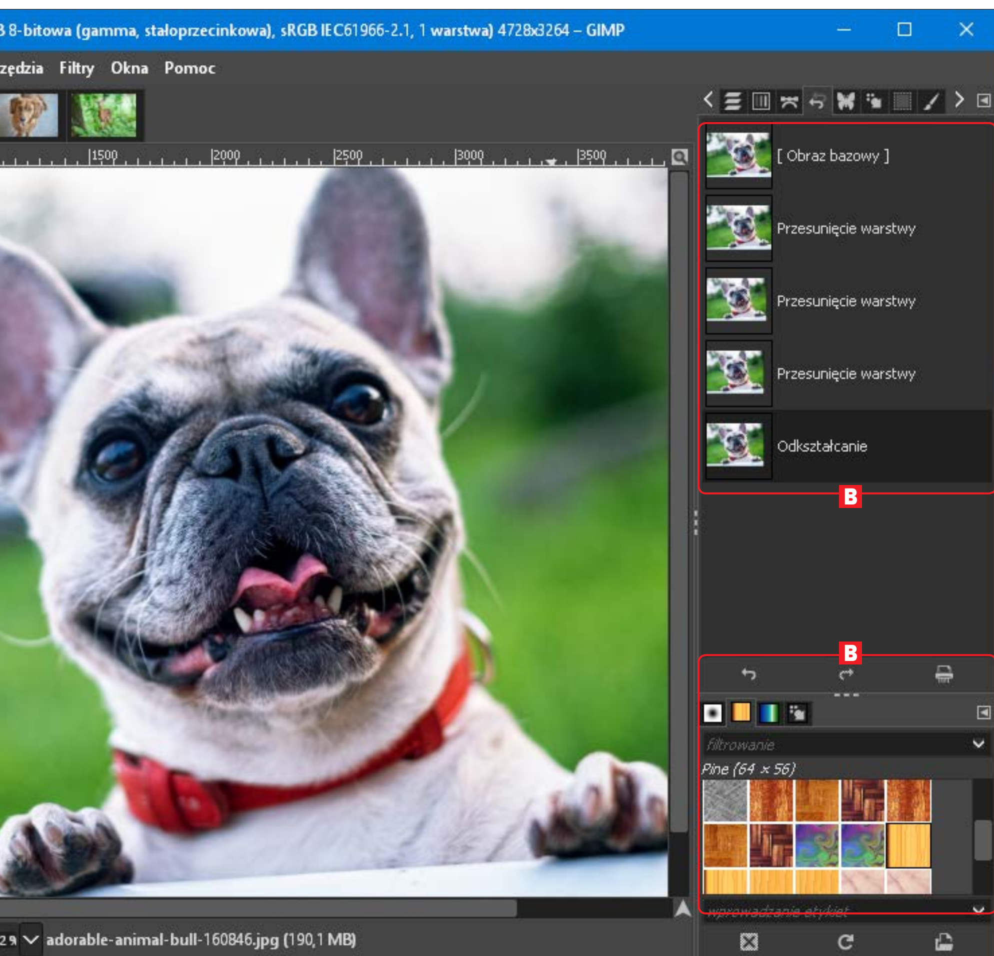
1 Podstawy

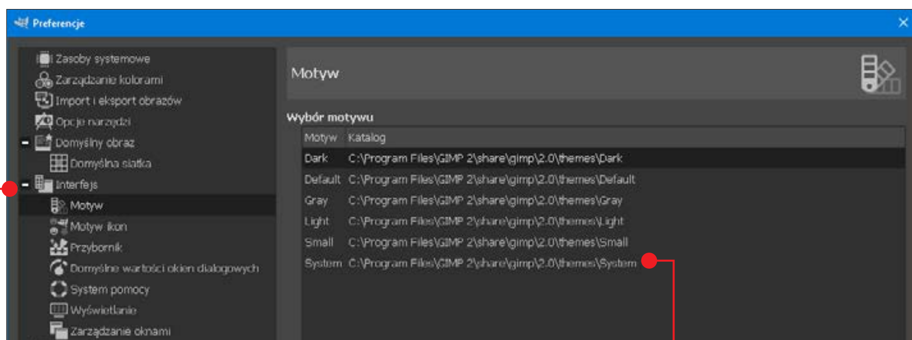
Zanim przejdziemy do porad i trików, poznajmy nowy interfejs GIMP-a i zobaczmy, jak dostosować jego elementy do naszych potrzeb. Przypomnijmy sobie również podstawowe operacje na plikach i poznajmy ważne narzędzia



Nowe okno GIMP-a 2.10.6

Po zainstalowaniu i uruchomieniu GIMP 2.10 wita nas ciemnym kolorem interfejsu i schematycznymi szarymi ikonami narzędzi. Centralny obszar zajmuje okno edytowanego obrazu (jeśli otworzymy kilka obrazów, zostaną umieszczone na osobnych zakładkach). Po lewej stronie znajduje się panel z narzędziami (patrz tabela na końcu tego rozdziału) i ich opcjami **A**. Ustawienia konkretnego narzędzia pojawiają się, gdy jest ono aktywne. Po prawej stronie interfejsu umieszczone są dokowalne okna (doki) **B**, które można dowolnie aranżować. Są to panele zawierające różne opcje i funkcje edytora. To tutaj kontrolujemy warstwy, kanały obrazu, historię działań czy nową funkcję **Malowanie symetryczne**. Jeśli potrzebujemy więcej paneli, znajdziemy je po wybraniu z menu **Okna** polecenia **Dokowalne okna dialogowe**.





Zmieniamy wygląd interfejsu

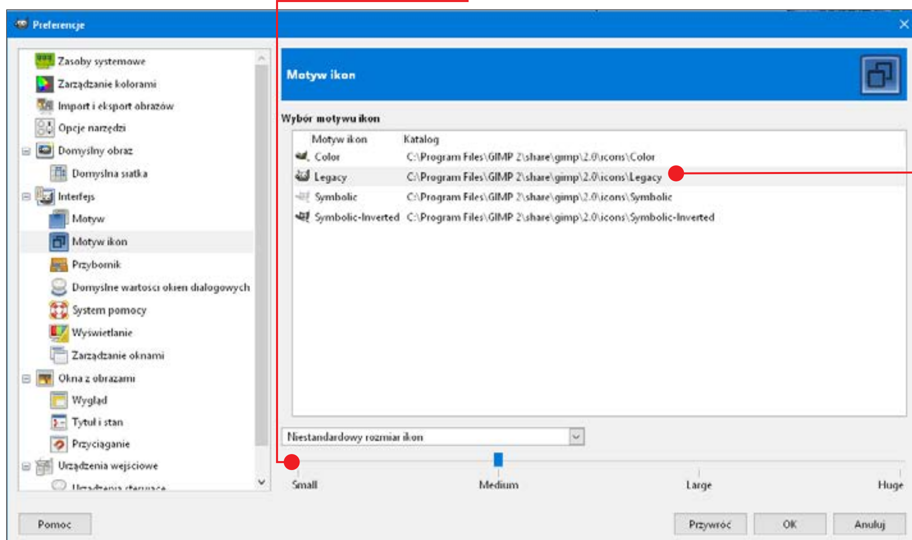
Wygląd interfejsu możemy dostosować do naszych potrzeb. Jeśli tęsknimy do jasnych okien i kolorowych ikon, możemy je przywrócić.

1 Z menu **Edycja** wybieramy **Preferencje**. W nowym oknie rozwijamy opcje dotyczące interfejsu ●.

2 Klikamy na **Motyw**. Po prawej widoczna jest lista motywów. Klikamy na jeden z nich, aby zmienić wygląd interfejsu. Jeśli chcemy, by okno wyglądało jak we wcześniejszej wersji GIMP-a, wybieramy ●.

3 Aby dostosować wygląd ikon (między innymi symboli narzędzi czy paneli), po lewej stronie okna **Preferencje** wybieramy **Motyw ikon**. Domyślnie ustawiony jest wygląd symboliczny, ale do wyboru mamy między innymi wersje kolorowe. Jeśli chcemy, by ikony były takie same jak we wcześniejszej wersji GIMP-a, wybieramy ●.

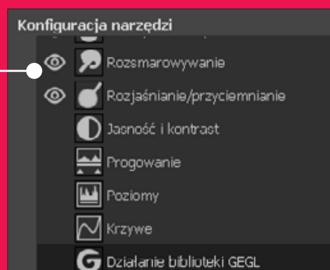
4 Możemy również zmienić wielkość ikon. Domyślnie ich rozmiar dostosowany jest do rozdzielczości naszego monitora. Jeśli wolimy większe ikony, wybieramy opcję **Niestandardowy rozmiar ikon** i suwakiem ● dobieramy wielkość. Na koniec klikamy na **OK**.



ARANŻUJEMY PRZYBORNIK

W GIMP-ie możemy zmienić nie tylko wygląd ikon w przyborniku z narzędziami, ale również jego zawartość.

1 Z menu **Edycja** wybieramy **Preferencje**. W nowym oknie rozwijamy opcje dotyczące interfejsu i klikamy na **Przybornik**.

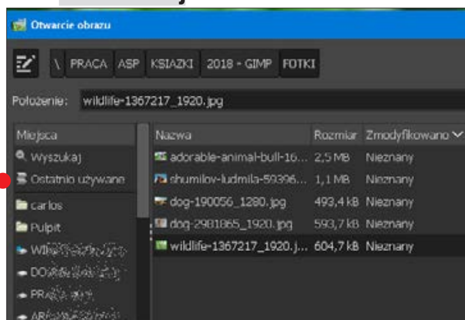


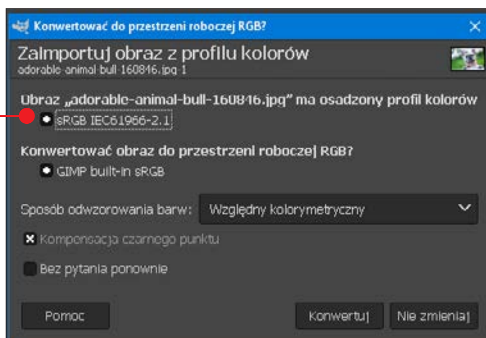
2 Aby dodać skrót z narzędziem czy filtrem do przybornika, włączamy ikonę oka ● przy wybranej opcji. Niechciane narzędzia możemy usunąć z przybornika, wyłączając ikonę oka. Na koniec klikamy na **OK**.

Podstawowe operacje na plikach

Otwieranie plików

1 Aby otworzyć istniejący plik, w menu **Plik** klikamy na **Otwórz...** i wybieramy plik z dysku komputera ●. W ten sposób możemy wczytywać zarówno pliki w natywnym formacie GIMP-a (XCF), jak i w pozostałych (na przykład JPEG). Po kliknięciu na **Otwórz** może pojawić się okno konwersji do przestrzeni roboczej RGB, w której pracuje GIMP. W przypadku większości zdjęć z profilem sRGB ● nie musimy nic robić – klikamy na **Nie zmieniaj**.



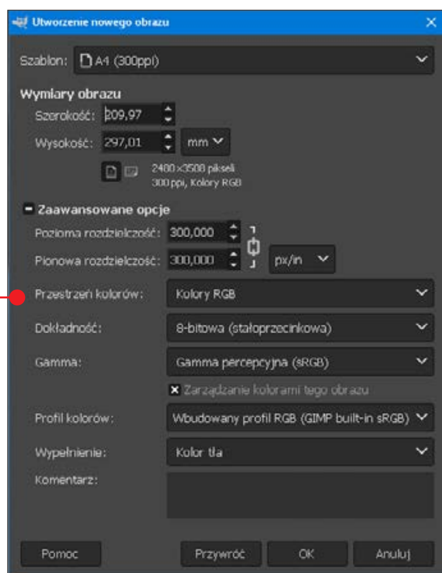


2 Obrazy możemy również wczytać jako warstwy – w tym celu z menu **Plik** wybieramy **Otwórz jako warstwy...**. Wówczas nowy plik (lub pliki) zostanie dodany do już otwartego jako nowa warstwa lub warstwy (jeśli był to wielowarstwowy projekt) albo zostanie utworzony nowy wielowarstwowy obraz.

3 Zdjęcie możemy również przeciągnąć na okno GIMP-a, a także wczytać bezpośrednio z internetu (wybieramy polecenie **Otwórz położenie...**).

Tworzenie obrazu

1 Aby utworzyć nowy pusty obraz, z menu **Plik** wybieramy **Nowy...**. W oknie dialogowym określamy wymiary (możemy je wskazać z szablonu), a także pozostałe para-



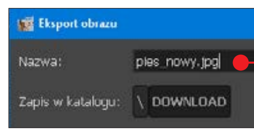
metry, jak rozdzielczość, kolor tła czy przestrzeń kolorów obrazu ●.

2 Obraz możemy również utworzyć z zawartości schowka, zrzutu ekranu czy skanera. W tym celu w menu **Plik** klikamy na **Utwórz** i wybieramy odpowiednią opcję.

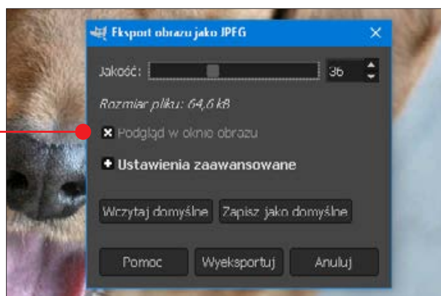
Zapisywanie projektu

1 Naszą pracę – szczególnie gdy jest skomplikowana i zawiera warstwy – zawsze warto zapisywać w natywnym formacie XCF. Zapis w tym formacie jest bezstratny. Aby zapisać, z menu **Plik** wybieramy opcję **Zapisz jako...** lub **Zapisz kopię...**.

2 Jeśli chcemy zapisać obraz w innym formacie, z menu **Plik** należy wybrać opcję **Wyeksportuj** lub **Wyeksportuj jako...**. GIMP pozwala w ten sposób zapisać obraz między innymi w formatach JPEG, GIF, PNG, TIFF czy nawet PSD – z warstwami, które można edytować w Photoshopie. Podczas zapisu musimy wpisać wybrane rozszerzenie przy nazwie pliku ●.



3 W zależności od wybranego formatu pojawi się okno zawierające opcje eksportu. W przypadku formatu JPEG musimy suwakiem określić kompresję obrazu. Poniżej widoczny jest rozmiar pliku. Jeśli zaznaczymy ●, efekt kompresji będziemy mogli obserwować w oknie podglądu.



GIMP: NAJWAŻNIEJSZE NARZĘDZIA

IKONA	NARZĘDZIE	OPIS DZIAŁANIA
	Zaznaczenie prostokątne	Zaznacza obszar prostokątny
	Zaznaczenie eliptyczne	Zaznacza obszar eliptyczny
	Odręczne zaznaczanie obszarów	Umożliwia zaznaczanie obszaru odręczne lub za pomocą wielokątów
	Różdżka	Zaznacza obszar na podstawie koloru
	Zaznaczenie według koloru	Zaznacza kilka obszarów z podobnymi kolorami
	Inteligentne nożyce	Zaznacza obszar, dopasowując zaznaczenie do krawędzi
	Zaznaczenie pierwszego planu	Automatycznie zaznacza obszar zawierający obiekty uznane za pierwszy plan

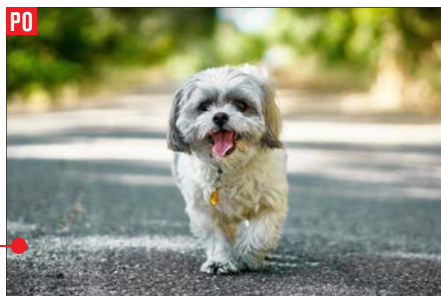
	Ścieżki	Umożliwia tworzenie i modyfikowanie ścieżek
	Pobranie koloru	Ustawia kolor, pobierając go z punktów obrazu
	Powiększenie	Umożliwia dostosowanie powiększenia
	Miarka	Umożliwia mierzenie odległości i kątów
	Przesunięcie	Przesuwa warstwy, zaznaczenia i inne obiekty
	Wyrównanie	Wyrównuje lub układa warstwy i inne obiekty
	Kadrowanie	Pozwala przyciąć brzegi obrazu
	Uniwersalne przekształcenie	Przekształca warstwę, zaznaczenie lub ścieżkę **(nowe narzędzie)**
	Obrót	Obraca warstwy, zaznaczenia lub ścieżki
	Skalowanie	Skaluje warstwę, zaznaczenie lub ścieżkę
	Nachylenie	Nachyla warstwę, zaznaczenie lub ścieżkę
	Przekształcenie za pomocą uchwytów	Zniekształca warstwę, zaznaczenie lub ścieżki za pomocą uchwytów **(nowe narzędzie)**
	Perspektywa	Zmienia perspektywę warstwy, zaznaczenia lub ścieżki
	Odbicie	Odwraca warstwę, zaznaczenie lub ścieżkę, pionowo lub poziomo
	Przekształcenie za pomocą klatki	Zniekształca zawartość zaznaczenia za pomocą klatki
	Odkształcanie	Zniekształca za pomocą innych narzędzi **(nowe narzędzie)**
	Tekst	Tworzy i modyfikuje warstwy tekstu
	Wypełnienie kubełkiem	Wypełnia zaznaczony obszar kolorem lub deseniem
	Gradient	Wypełnia zaznaczony obszar kolorem z gradientu
	Ołówek	Umożliwia malowanie pędzlem o twardej krawędzi
	Pędzel	Umożliwia malowanie pędzlem o miękkiej i wygładzonej krawędzi
	Gumka	Ściera piksele warstwy, używając pędzla
	Aerograf	Rysuje poprzez napylanie warstwy
	Stalówka	Służy do kaligrafowania
	Pędzel programu MyPaint	Używa pędzli programu MyPaint w programie GIMP **(nowe narzędzie)**
	Klonowanie	Wybiórczo kopiuje obraz lub deseń, używając pędzla
	Łatka	Wybiórczo usuwa nieregularności z obrazu
	Klon perspektywy	Klonuje obraz, uwzględniając zniekształcenie perspektywy
	Rozmywanie/wyostrzanie	Wybiórczo rozmywa lub wyostrza, używając pędzla
	Rozsmarowywanie	Wybiórczo rozsmarowuje, używając pędzla
	Rozjaśnianie/przyciemnianie	Wybiórczo rozjaśnia lub przyciemnia, używając pędzla
	Kolor pierwszoplanowy oraz tła	Pola wyboru koloru narzędzia oraz tła

2 Szybkie poprawianie zdjęć

W tym rozdziale przeczytamy, jak błyskawicznie poprawić podstawowe mankamenty zdjęć

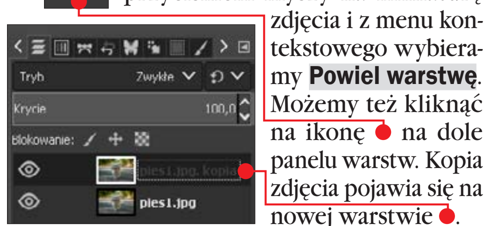
1 Jak szybko rozjaśnić zdjęcie



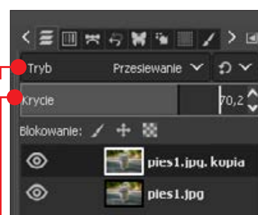


Jeśli zdjęcie wydaje nam się zbyt ciemne, wykorzystajmy trik z mieszaniem warstw.

1 Otwieramy fotografię w programie. Następnie z prawej strony na panelu z warstwami klikamy prawym przyciskiem myszy na miniaturę zdjęcia i z menu kontekstowego wybieramy **Powiel warstwę**. Możemy też kliknąć na ikonę ● na dole panelu warstw. Kopia zdjęcia pojawia się na nowej warstwie ●.



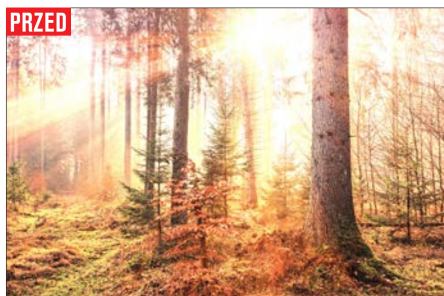
2 Teraz z listy **Tryb** wybieramy **Przesiewanie** ●. Zdjęcie zostaje rozjaśnione ●.

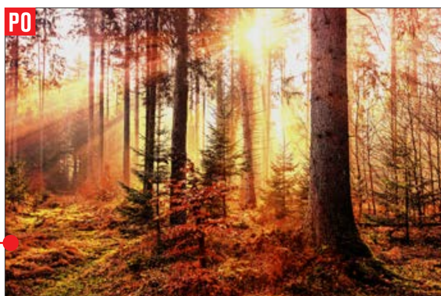


3 Jeżeli efekt jest zbyt mocny, przesuwamy suwak **Krycie** ● w lewo. A jeśli chcemy bardziej rozjaśnić fotkę, powielamy ponownie górną warstwę w trybie **Przesiewanie**.

4 Na koniec możemy kliknąć na warstwy prawym przyciskiem myszy i wybrać **Spłaszcz obraz**.

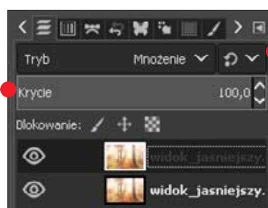
2 Jak szybko przyciemnić zdjęcie





Jeśli zdjęcie jest zbyt jasne, spróbujmy kolejnego triku z mieszaniem warstw.

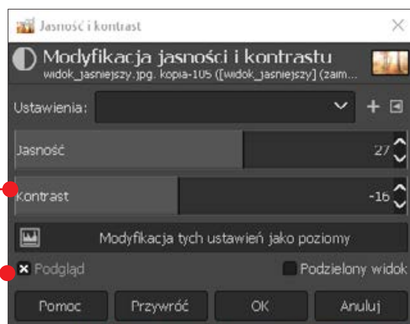
1 Otwieramy fotografię i na panelu z warstwami klikamy prawym przyciskiem myszy na miniaturę zdjęcia. Z menu kontekstowego wybieramy **Powiel warstwę**.



2 Teraz z listy **Tryb** wybieramy **Mnożenie** ●. Zdjęcie zostaje przyciemnione ●.

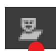
3 Jeżeli efekt jest zbyt mocny, przesuwamy suwak **Krycie** ● w lewo. Jeśli z kolei chcielibyśmy jeszcze bardziej przyciemnić fotkę, powielamy górną warstwę (patrz punkt **1**).

4 Zdjęcie przyciemnione w opisany sposób może nam się wydawać zbyt kontrastowe. W takim przypadku z menu **Kolory** wybieramy **Jasność i kontrast...**. W nowym oknie przesuwamy suwak **Kontrast** w lewo ●. Gdy zaznaczymy pole ●, będziemy mogli obserwować efekt bezpośrednio na obrazie. Klikamy na **OK**.



3 Jak szybko rozjaśnić zdjęcie robione pod słońce

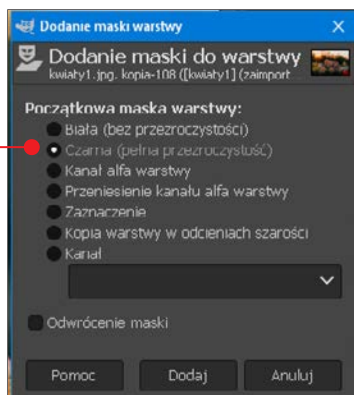
Twarze na zdjęciach robionych pod słońce zwykle są pogrążone w cieniu. Zobaczmy, jak je rozjaśnić. W podobny sposób rozjaśnimy, przyciemnimy lub zmodyfikujemy dowolny element na zdjęciu – i to bezstratnie.



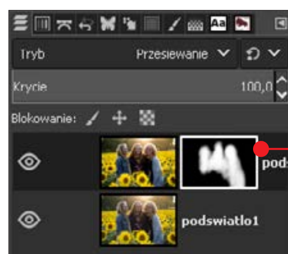
1 Powtarzamy punkty **1** i **2** porady ze strony 10. Następnie na panelu z warstwami klikamy prawym przyciskiem myszy na górną warstwę (kopię zdjęcia) i z menu kontekstowego wybieramy **Dodaj maskę warstwy** (albo na panelu warstw klikamy na ikonę ●).



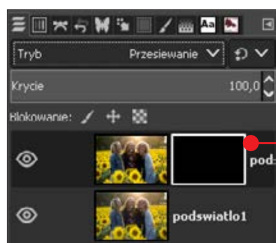




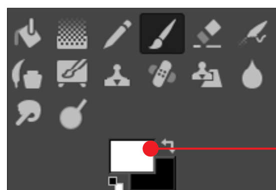




2 W oknie dialogowym zaznaczamy **Czarna** ●, by dolna warstwa była odkryta. Klikamy na **Dodaj**. Przy miniaturze górnej warstwy pojawia się czarny prostokąt ●.



3 Teraz z przybornika wybieramy narzędzie **Pędzel** i ustawiamy biały kolor narzędzia ●.

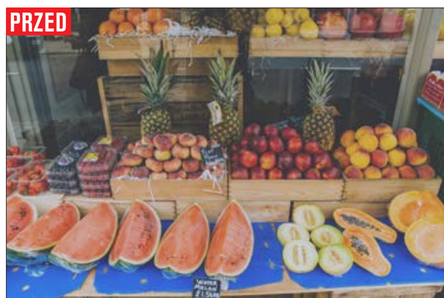


4 Na panelu z opcjami narzędzia określamy rozmiar odpowiedni do obszaru, który chcemy rozjaśnić lub przyciemnić. Jeżeli zmiany mają łagodnie przechodzić w obszar niezmieniony, wybieramy miękką końcówkę pędzla, ustawiamy niewielką **Twardość** ●. Aby łagodniej wprowadzać zmiany, ustawiamy nieduże **Krycie**.

5 Zaznaczamy czarny prostokąt (czyli maskę) przy warstwie ● i malujemy po obrazie ● w miejscach, gdzie chcemy, aby zmiana (w opisywanym przypadku rozjaśnienie) była widoczna. Na koniec klikamy na warstwy obrazu prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Spłaszcz obraz**.



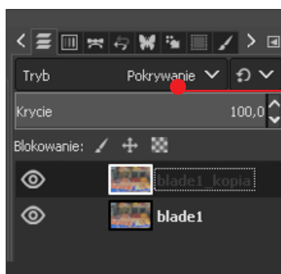
4 Jak błyskawicznie wzmocnić kontrast i kolory na zdjęciu


PRZED


PO

Blade, wypłowiałe zdjęcie możemy szybko poprawić, stosując odpowiednie mieszanie warstw.

1 Na panelu z warstwami klikamy prawym przyciskiem myszy na miniaturę zdjęcia i z menu kontekstowego wybieramy **Powiel warstwę**.



2 Mając zaznaczoną warstwę z kopią zdjęcia, z listy **Tryb** wybieramy **Pokrywanie** ●. Kontrast i kolory od razu zostały wzmocnione ●.

3 Zbyt mocny efekt osłabimy za pomocą suwaka **Krycie**.

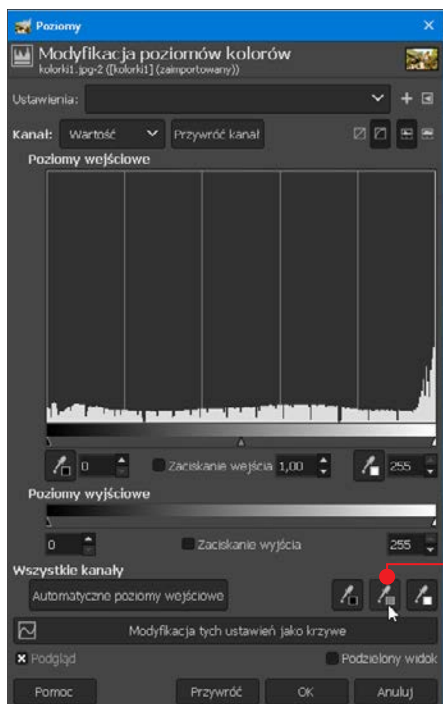
5 Jak szybko poprawić złe kolory


PRZED


PO

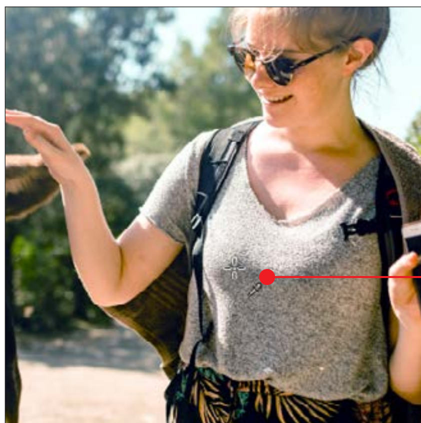
Jeśli aparat przeinaczył nam kolory na zdjęciu, możemy to, dzięki temu, że GIMP oferuje narzędzie do automatycznej korekty balansu bieli, dość szybko naprawić.

1 Aby skorzystać z tego narzędzia, wybieramy z menu **Kolory** polecenie **Automatycznie**, a potem **Balans bieli**. Kolory powinny zostać od razu poprawione. Oto efekt ●.



2 Jeśli efekt korekty nam nie odpowiada, możemy skorzystać z innego narzędzia. Z menu **Kolory** wybieramy **Poziomy...**. W oknie dialogowym zaznaczamy szarą pipetę ●.

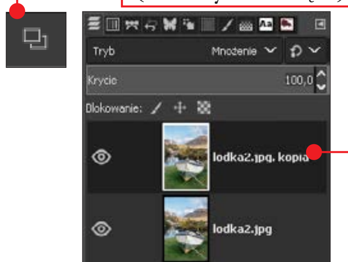
3 Teraz klikamy narzędziem na miejsce, które powinno być szare ●. W ten sposób usuniemy przebarwienie.



6 Jak poprawić blade niebo na zdjęciu

Jeśli niebo na zdjęciu jest blade lub zbyt jasne, spróbujmy je poprawić udawanym połówkowym filtrem.

1 Wczytujemy zdjęcie do programu. Następnie powielamy warstwę ze zdjęciem na panelu warstw ● (klikamy na ikonę ●).



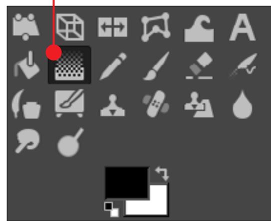




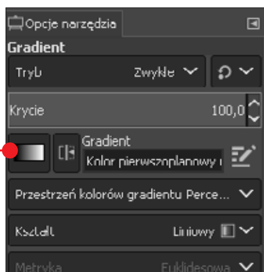
2 Zmieniamy tryb mieszania warstw na **Mnożenie** ●. Cała fotografia zostaje przyciemniona.

3 Klikamy na ikonę ●, by dodać maskę do warstwy. W nowym oknie zaznaczamy **Czarna**, aby odkryć warstwę pod spodem. Klikamy na **Dodaj**. Przy warstwie pojawił się czarny prostokąt ●. – to maska.

4 Teraz z przybornika wybieramy narzędzie **Gradient** ●. W polach koloru pierwszoplanowego i tła ustawiamy kolor biały i czarny. W opcjach narzędzia określamy czarno-biały kolor gradientu ●.



5 Zaznaczamy kliknięciem maskę przy warstwie, a następnie tworzymy na obrazie pionową linię, która oznacza kierunek gradientu ●. Biała część gradientu łagodnie odsłania efekt przyciemnienia, poniżej widoczny jest niezmieniony obszar zdjęcia. To, jak łagodne będzie przejście, zależy od długości linii. Jej kierunek i długość możemy modyfikować aż do zatwierdzenia operacji – potem wystarczy wcisnąć enter.



7 Jak poprawić wybrany kolor na zdjęciu



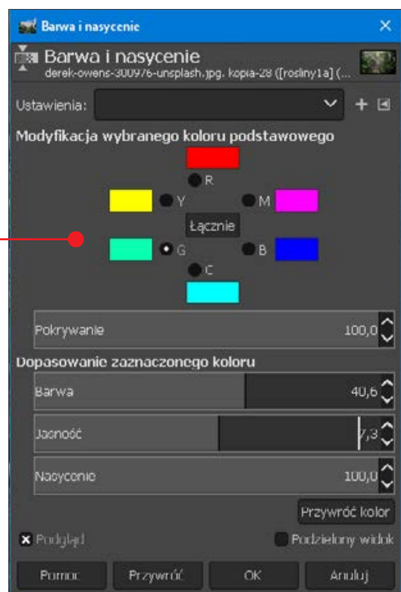


Jeśli wydaje się, że jeden z kolorów na zdjęciu ma niewłaściwy odcień albo jest zbyt blady, naprawmy to narzędziami GIMP-a. Zobaczmy, jak skorygować zieleń roślin.

1 Wczytujemy zdjęcie do programu. Następnie z menu **Kolory** wybieramy **Barwa i nasycenie** (starą wersję – bez oznaczenia G). Zaznaczamy kolor zielony (lub inną barwę, którą chcemy akurat wzmocnić czy skorygować) ●.

2 Przesuwamy suwak **Nasycenie** mocno w prawo, by ożywić wskazaną barwę. Aby zmiany nie były sztuczne, przesuwamy suwak **Pokrywanie** również w prawo.

3 Jeśli chcemy skorygować odcień zieleni (na przykład, aby był chłodniejszy), przesuwamy delikatnie suwak **Barwa**, szukając właściwej tonacji. Na koniec klikamy na **OK**.

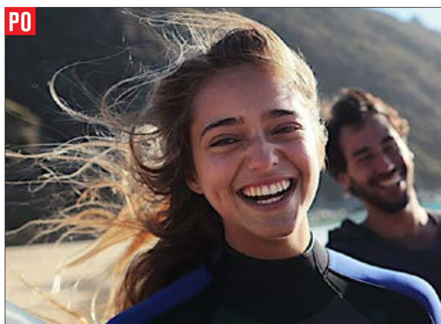


8 Jak dobrze wyostrzyć zdjęcie

Nieco rozmyte, mało wyraźne zdjęcie możemy wyostrzyć filtrem maska wyostrzająca.

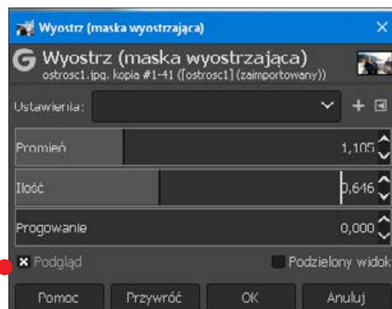
1 Z menu **Filtry** wybieramy **Uwydatnianie**, a następnie **Wyostrz (maska wyostrzająca)...**.





2 W oknie dialogowym suwakiem **Promień** określamy szerokość krawędzi do wyostrzenia. Suwak **Ilość** odpowiada za siłę wyostrzania. Natomiast suwakiem **Progowanie** możemy złagodzić efekt wyostrzenia drobnych detali.

3 Efekty naszych regulacji możemy kontrolować bezpośrednio na zdjęciu – wystarczy zaznaczyć opcję **Podgląd** ●. Klikamy na przycisk **OK**.



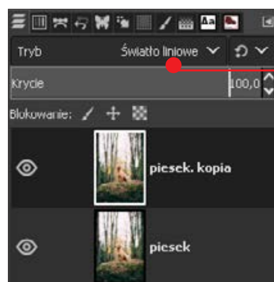
9 Jak dobrze wyostrzyć tylko fragment zdjęcia

Nie zawsze dobrze jest wyostrzać całą fotografię – czasem lepiej, by część została mniej ostra. Zobaczmy, jak wyostrzyć fragment zdjęcia, na przykład tylko psa ●. Zastosowana metoda jest bezstratna i zawsze możemy odwrócić efekty jej działania czy skorygować obszar wyostrzania.



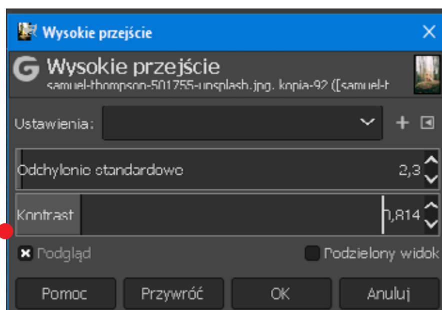


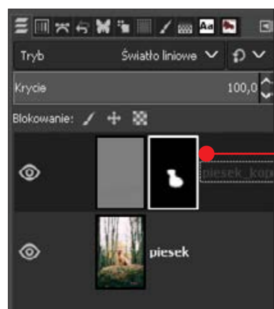
1 Powielamy warstwę ze zdjęciem (klikamy na ●). Następnie zmieniamy



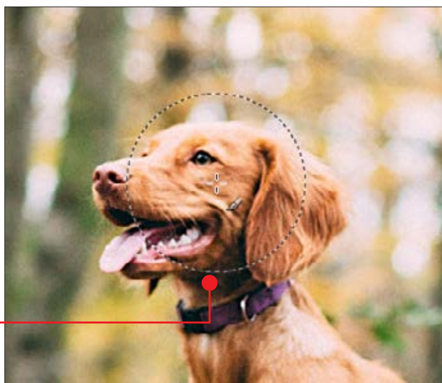
tryb mieszania na **Światło liniowe**.

2 Z menu **Filtry** wybieramy **Uwydatnianie** i **Wysokie przejście...**. W oknie dialogowym ustawiamy niewielką wartość opcji **Odchylenie standardowe**. Za pomocą suwaka **Kontrast** regulujemy wzmocnienie. Klikamy na **OK**, by zastosować efekt.

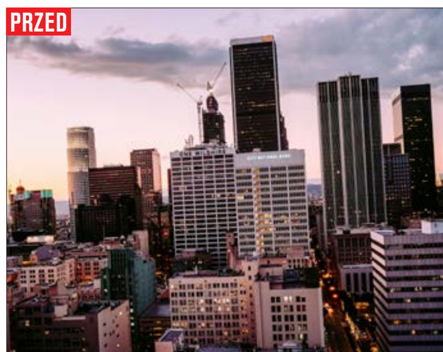


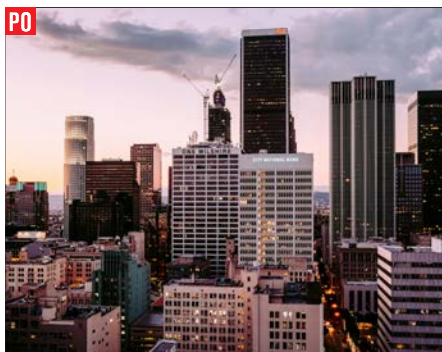


3 Dodajemy czarną maskę do warstwy (patrz poprzednie wskazówki). Następnie zaznaczamy maskę i za pomocą narzędzia **Pędzel** o białym kolorze malujemy po zdjęciu, odsłaniając wyostrzone fragmenty.



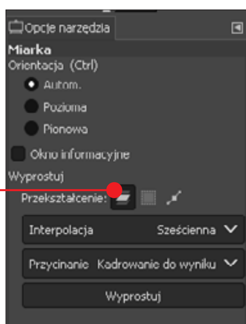
10 Jak szybko wypoziomować zdjęcie


PRZED

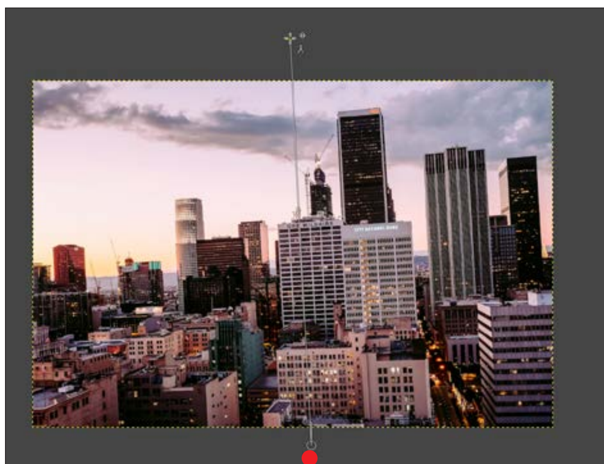

PO

Nieraz podczas fotografowania zdarza się krzywo trzymać aparat. Zobaczmy, jak szybko wyprostować fotkę w GIMP-ie.

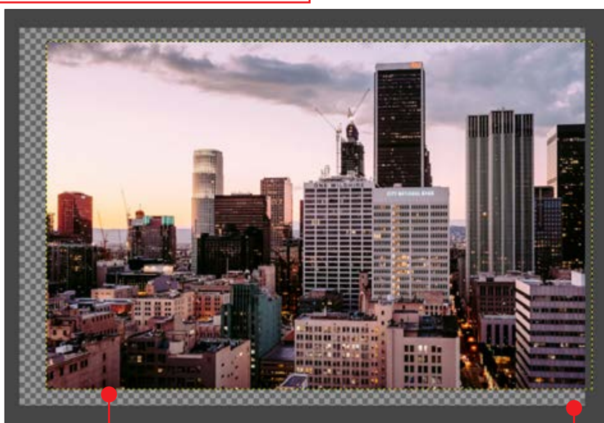
1 Wczytujemy zdjęcie wymagające wyprostowania. Następnie z przybornika wybieramy narzędzie **Miarka**. W panelu z opcjami



narzędzia zaznaczamy ●, aby zmiany dotyczyły warstwy.



2 Określamy sposób postępowania z obrazem – na przykład **Kadrowanie do wyniku** ●. Warto pamiętać, że po wyprostowaniu zdjęcia część brzegów będzie stracona, trzeba je przyciąć (ewentualnie możemy zretuszować przezroczyste przestrzenie kopią obrazu, patrz porady w rozdziale 3).



3 Teraz musimy poprowadzić linię ● wzdłuż krawędzi, która powinna być absolutnie pionowa (na przykład budynek) lub pozioma (horyzont). Takie miejsce najlepiej znaleźć w centrum kadru, gdzie nie powinno być zniekształceń. Na panelu z opcjami klikamy na **Wyprostuj**. Zdjęcie zostało wyprostowane ●.

4 Na koniec warto przyciąć niepotrzebne brzegi ●. Z menu **Obraz** wybieramy **Kadruj do zawartości**. Gotowe.

11 Jak wyprostować krzywe linie na obrazie

Jeśli obiekty na zdjęciu, takie jak budynki czy elementy architektury, wydają nam się krzywe, możemy je skorygować w GIMP-ie.

1 Najpierw ustawiamy odpowiednio prowadnice, które ułatwią nam prostowanie. W menu **Widok** zaznaczamy opcję **Prowadnice**. Następnie linie zwane prowadnicami przeciągamy z boku i z góry okna podglądu obrazu z tak zwanych linijek (muszą być również włączone w menu **Widok**). Prowadnice ustawiamy wzdłuż elementów zdjęcia, które



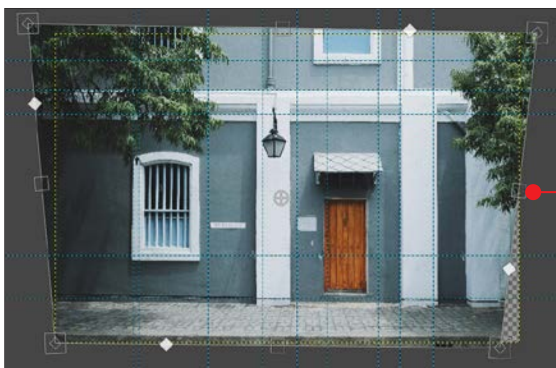


chcemy wyprostować – do tych linii będziemy prostować krawędzie na fotografii.

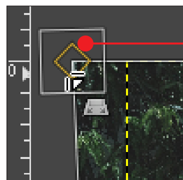
2 Teraz z przybornika wybieramy narzędzie **Uniwersalne przekształcenie**. W opcjach określamy przekształcenie warstwy. Dobieramy **Interpolację** oraz **Przycinanie**.

3 Następnie chwytamy za kwadratowe punkty kontrolne na krawędziach i narożnikach obrazu, by wprowadzić zniekształcenie, które sprawi, że krawędzie elementów na zdjęciu będą proste ●.

4 Jeśli chwycimy za mały kwadrat wewnątrz większego na narożniku (zmieni

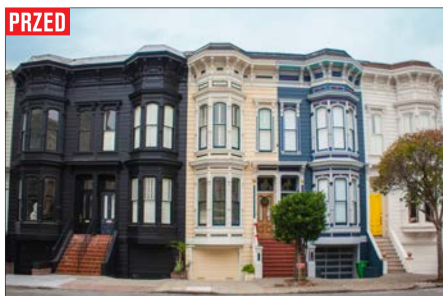


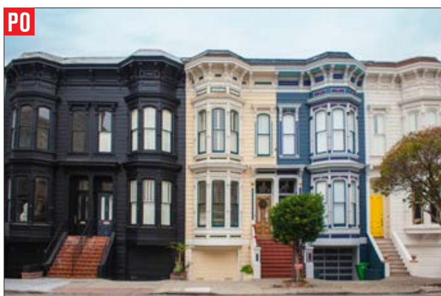
on kolor na żółty ●), wówczas będziemy mogli wygodnie skorygować perspektywę ●.



5 Po skorygowaniu obrazu w oknie dialogowym klikamy na **Przekształć**. Gotowe.

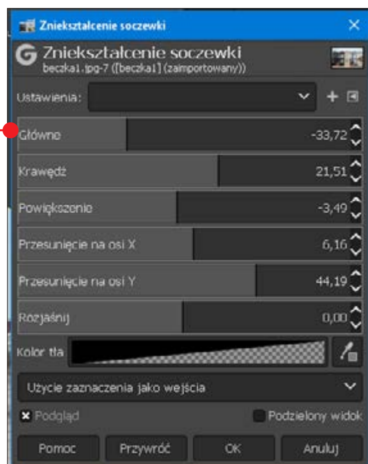
12 Jak usunąć zniekształcenia obiektywu





Obiektywy aparatów fotograficznych wprowadzają różne zniekształcenia. Najczęściej możemy spotkać się ze zniekształceniem beczkowatym, które polega na lekkim wygięciu prostych linii na zdjęciu. Zobaczmy, jak skorygować te wady.

1 Z menu **Filtry** wybieramy **Zniekształcenia** i polecenie **Zniekształcenie soczewki**. W nowym oknie przesuwamy suwak **Główne** ● w lewą stronę, aby usunąć zniekształcenie beczkowate (czyli wygięte na zewnątrz krawędzie).



2 Przesuwając suwak **Krawędź** w prawo, skorygujemy zniekształcenie na krawędziach zdjęcia.

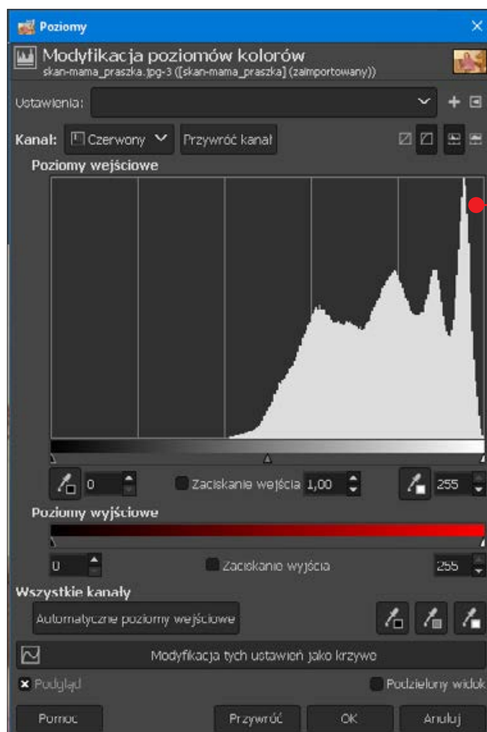
3 Dodatkowo możemy poprawić pozycję elementów widocznych na zdjęciu, korzystając z suwaków **Przesunięcie na osi X** lub **Przesunięcie na osi Y**. Włączając i wyłączając opcję **Podgląd**, możemy porównać efekt z oryginalnym zdjęciem. Na koniec klikamy na **OK**, by zastosować korektę.

13 Jak odzyskać kolory na starej odbitce





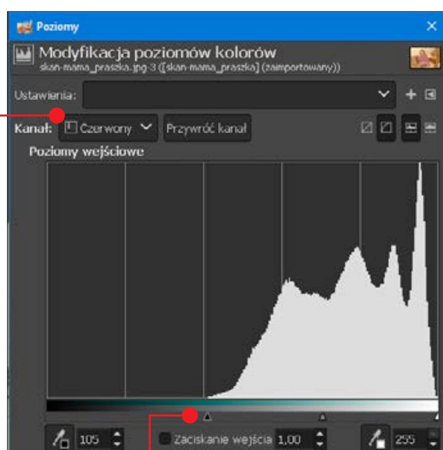
Z upływem czasu kolorowe odbitki płowieją i zmieniają kolory. Stare rodzinne fotografie zwykle stają się przebarwione, na ogół zaczerwienione. Zobaczmy, jak odzyskać naturalne kolory na starych zdjęciach.

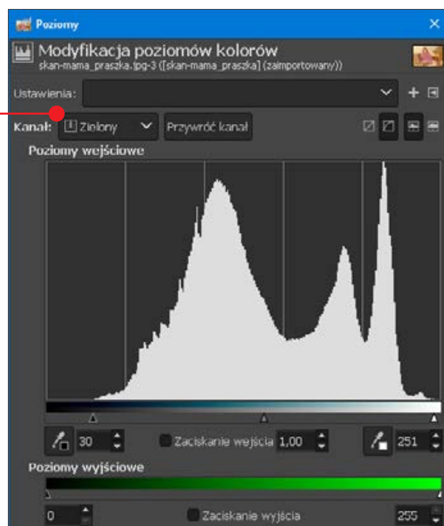


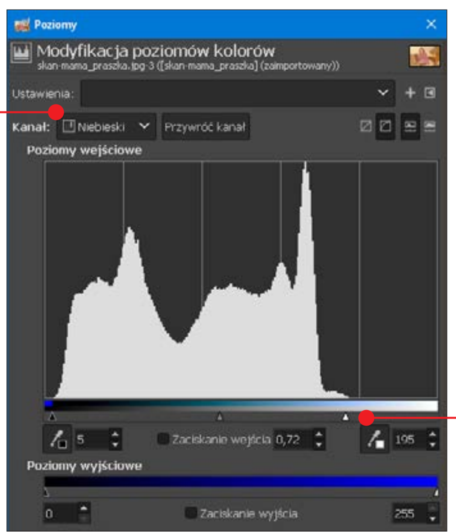
1 Skanujemy odbitkę i wczytujemy obraz do programu GIMP. Następnie z menu **Kolory** wybieramy **Poziomy...**.

2 Pojawia się okno dialogowe z widocznym histogramem (wykresem naświetlenia zdjęcia). Zaznaczamy opcję **Podgląd**, aby obserwować efekt manipulacji bezpośrednio na zdjęciu.

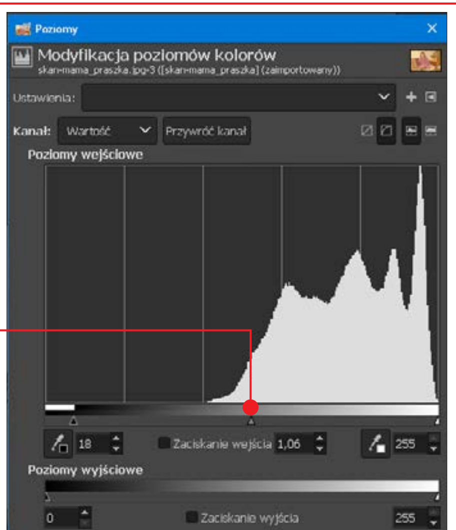
3 Z listy **Kanał** wybieramy najpierw **Czerwony**. Skrajne trójkątne suwaki powinny zostać dosunięte do miejsca, gdzie na wykresie zaczyna się robić górka. W przypadku przykładowej fotografii przesuwamy w prawo czarny suwak .







4 Teraz z listy **Kanał** wybieramy **Zielony** ● i powtarzamy operację. Po wybraniu kanału **Niebieski** ● okazało się, że przede wszystkim musimy przesunąć suwak biały, odpowiadający za najjaśniejsze obszary na fotografii ●.

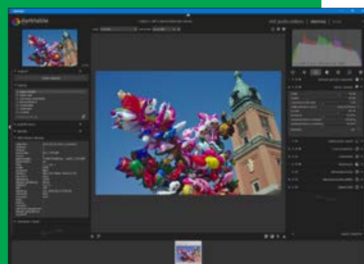


5 W następnym kroku na wszystkich (w razie potrzeby) kanałach kolorów delikatnie regulujemy środkowy szary suwak ●, aby uzyskać efekt jak najbardziej zbliżony do naturalnego.

6 Na koniec wracamy na główny **Kanał**. Przesuwając czarny trójkątny suwak w prawo, wzmocnimy kontrast na zdjęciu. Klikamy na **OK**.

JAK POPRAWIAĆ ZDJĘCIA RAW

Jeśli chcemy otworzyć w programie GIMP zdjęcie zapisane w surowym formacie RAW, musimy zainstalować obsługującą ten format wtyczkę. Jest nią na przykład **DarkTable** (DVD-KOD: 001), narzędzie oferujące spore możliwości edycji zdjęć. Możemy również zainstalować **Raw Therapee** (DVD-KOD: 031), który także służy jako wtyczka do GIMP-a. Narzędzia włączają się automatycznie, gdy zechcemy w GIMP-ie otworzyć zdjęcie RAW.



3 Retusz zdjęć

Czasem na ważnych dla nas zdjęciach jeden szczegół psuje efekt i wywołuje irytację: przypadkowe odbicie, kurz na błyszczącej powierzchni, przebarwienia. Wszystko to można naprawić

14 Jak usunąć odbicie z okularów

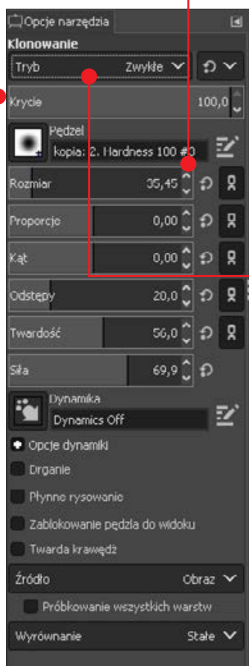




Na niejednym pięknym zdjęciu trafiają się elementy, których wolelibyśmy na nim nie widzieć. Niestety, nie zawsze da się o to zadbać przy fotografowaniu. Na przykład trudno sprawić, by w lustrzanych okularach przeciwsłonecznych nic się nie odbijało. Za to można takie detale usunąć podczas edycji w GIMP-ie.

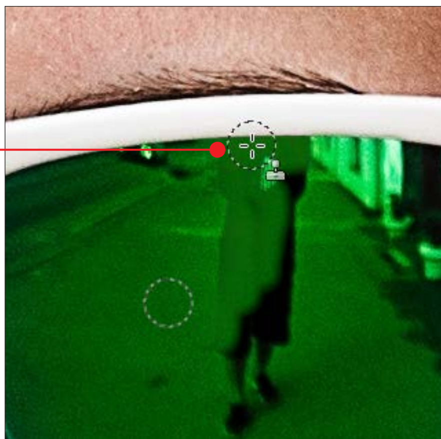
1 Wciskając klawisz ctrl i kręcąc kółkiem myszy, robimy zbliżenie na fragment zdjęcia do retuszu. Następnie z przybornika wybieramy narzędzie **Klonowanie**.

2 Na panelu z opcjami dobieramy odpowiednie do danego defektu ustawienia. Najczęściej najlepiej jest wybrać miękką końcówkę narzędzia (czasem jednak warto zastosować tę o twardej krawędzi – w zależności od retuszowanego obiektu) oraz krycie ●. Rozmiar ● ustalamy w zależności od retuszowanego obszaru (możemy w trakcie pracy zmieniać rozmiar końcówki, wciskając klawisze [ ]).



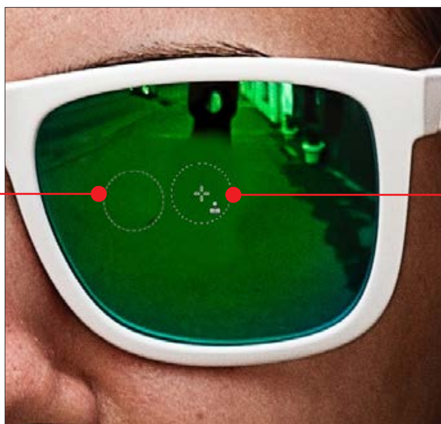
3 Określamy tryb działania ● narzędzia. W większości przypadków wystarczy **Zwykłe** – w tym trybie klonujemy piksele bez ograniczeń jasności czy koloru. Czasem warto jednak zastosować inny tryb. Jeśli wybierzemy **Tylko jaśniejsze**, wówczas będziemy ograniczeni do retuszu wyłącznie obszarów ciemniejszych od źródła pikseli. Dzięki temu nie zamalujemy tych jasnych (jak w przypadku oprawki okularów ●). I analogicznie, jeśli zastosujemy tryb **Tylko ciemniejsze**, retuszowane będą tylko obszary jaśniejsze od źródła.

4 W opcjach narzędzia warto dobrać **Wyrównanie**. Jeśli wybierzemy ustawienie **Brak**, źródło pikseli przy każdym kliknięciu będzie stałe (tam gdzie kliknęliśmy na początku), lecz kiedy zaczniemy malować pędzlem, zacznie się przemieszczać równolegle z pędzlem. Jeżeli wybierzemy **Wyrównanie**, źródło będzie się stale przemieszczać, a jeśli **Stałe** – źródło będzie w tym samym miejscu niezależnie od ruchów pędzla.

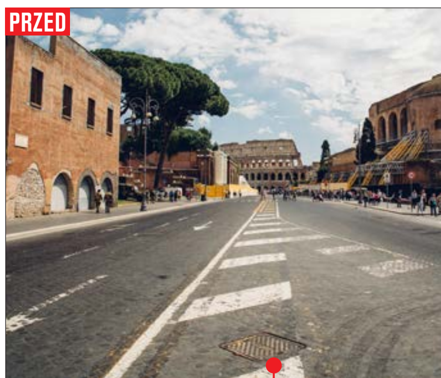


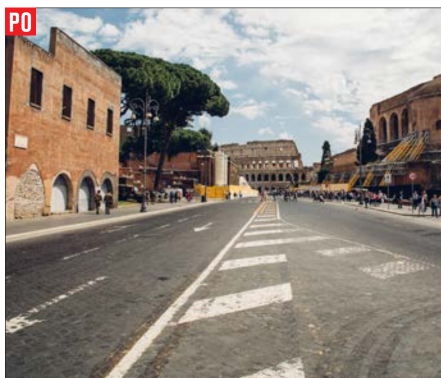
5 Teraz z wciśniętym klawiszem ctrl klikamy obok odbicia do usunięcia i ustalamy źródło pikseli do skopiowania ●. Następnie klikamy na odbicie ●, przykrywając ten obszar sklonowanymi pikselami.

Uwaga! Oprócz narzędzia **Klonowanie** w przypadku retuszu takich detali doskonale sprawdza się też narzędzie **Łatka**. Jak z niego korzystać, możemy przeczytać na stronie 34.

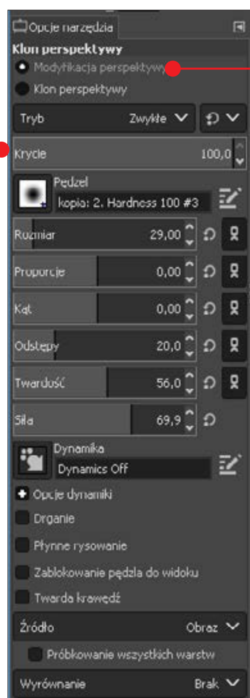


15 Jak zrobić retusz zgodnie z perspektywą





Nie jest łatwo robić retusz, gdy detale zdjęcia mają zniekształcenia perspektywniczne. Na szczęście GIMP ma do tego odpowiednie narzędzie. Zobaczmy, jak pozbyć się niepotrzebnego detalu z pięknej ulicy.



1 Z przybornika wybieramy narzędzie **Klon perspektywy**, a na panelu z opcjami zaznaczamy **Modyfikacja perspektywy**.

2 Na obrazie pojawiła się obwiednia, którą musimy dopasować do linii perspektywy – na przykład wymalowanych na ulicy pasów, które zbiegają się w oddali. Robimy to, przeciągając narożniki obwiedni.

3 Następnie przełączamy działanie narzędzia na **Klon perspektywy**. Ustawiamy maksymalne krycie.



Dobieramy **Wyrównanie** do potrzeb (patrz strona 25).

4 Wciskamy klawisz ctrl i w sposób opisany w poprzedniej wskazówce pobieramy piksele, których chcemy użyć do przykrycia danego elementu. Potem klikamy na przeszkadzający detal, by go ukryć. Sklonowane piksele umieszczane są zgodnie z perspektywą.

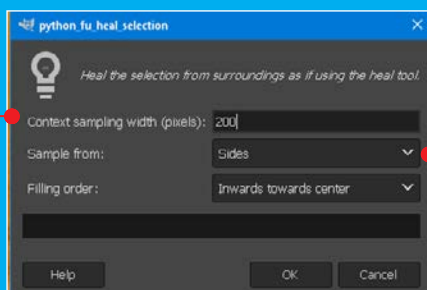


WTYCZKA RESYNTHESIZER POMOCNA W RETUSZU

Siłą GIMP-a są tworzone przez zewnętrznych deweloperów wtyczki. Jedną z bardziej polecanych jest **Resynthesizer**. Plugin zawiera między innymi świetne narzędzie do retuszu, które działa podobnie jak funkcja Content Aware w Photoshopie – nazywa się **Heal Selection**. Przydaje się przy usuwaniu większych obiektów i zastępowaniu ich motywami z otoczenia. Wtyczkę Resynthesizer zainstalujemy z KŚ+ (www.ksplus.pl). Pliki należy wypakować do folderu **Program Files** / **GIMP 2** / **lib** / **gimp** / **2.0** / **plug-ins**, a następnie zrestartować program GIMP.



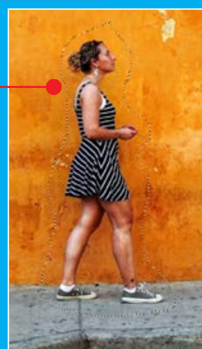




1 Po wczytaniu zdjęcia do okna GIMP-a z przybornika wybieramy jedno z narzędzi selekcji, na przykład **Odręczne zaznaczanie obszarów**. Obrysowujemy narzędziem obiekt ●, który chcemy usunąć. Klikamy na enter, by utworzyć zaznaczenie ●.

2 Teraz z menu **Filtry** wybieramy **Uwydatnianie** i **Heal Selection...**. W oknie dialogowym musimy dobrać ustawienia filtra w zależności od zawartości zdjęcia, wyglądu i otoczenia usuwanego elementu. Opcja ● określa, jaką odległość od brzegu zaznaczenia ma uwzględnić narzędzie do pobierania próbek otoczenia.





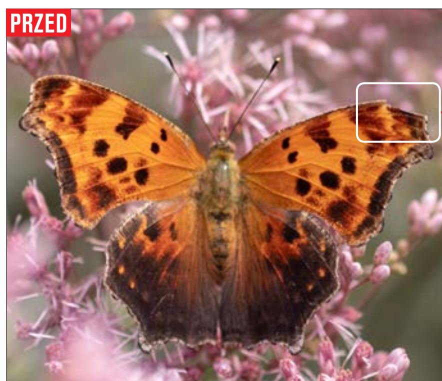
3 W przypadku opcji **Sample from:** wybieramy, z której strony mają być pobrane próbki. Jeśli wybierzemy ● (jak w przypadku przykładowego obrazu), pod uwagę będą brane tylko dwie strony zaznaczenia. Ustawienie **Above and below** wykorzystuje obszar poniżej i powyżej zaznaczenia, a **All around** całe otoczenie.

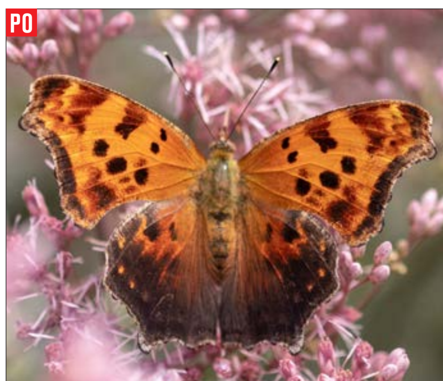
4 W przypadku opcji **Filling order:** określamy, czy wypełnienie ma być zaaplikowane losowo (**Random**), czy ma być generowane od wewnątrz czy do wewnątrz (**Inwards towards center** lub **Outwards from center**). Klikamy na **OK**. Po chwili zaznaczenie zostaje wypełnione otoczeniem ●.



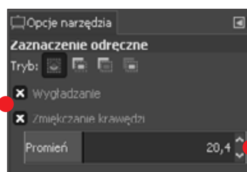
5 Wciskamy ctrl+shift+A, by usunąć zaznaczenie. Jeśli efekt nie do końca nas satysfakcjonuje, możemy powtórzyć operację lub wprowadzić poprawki innymi narzędziami retuszu, na przykład **Łatką** (patrz strona 34).

16 Retuszujemy ubytek



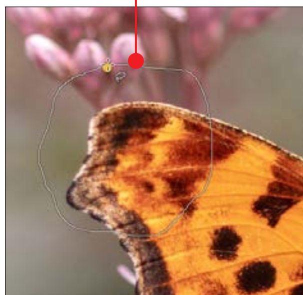


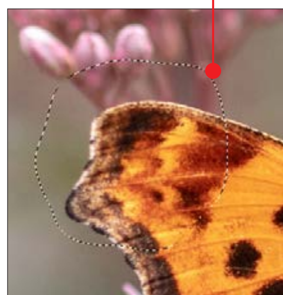
Jeśli sfotografowany piękny motyl ma uszkodzone skrzydło ●, możemy to łatwo naprawić. W podobny sposób wyretuszujemy różne ubytki, które psują nam ujęcia.

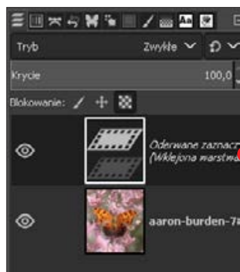


1 Otwieramy zdjęcie. Następnie z przybornika wybieramy narzędzie **Odręczne zaznaczanie obszarów**. W panelu z opcjami zaznaczamy ● i ustawiamy promień wtapiania zaznaczenia, na przykład ● (w zależności od wielkości zaznaczanego obszaru).

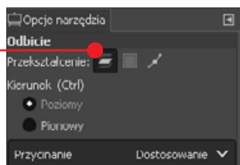
2 Obrysowujemy zaznaczeniem fragment motywu ●, który po drobnych modyfikacjach możemy wkleić w miejsce ubytku. Wciskamy enter, by utworzyć selekcję ●.





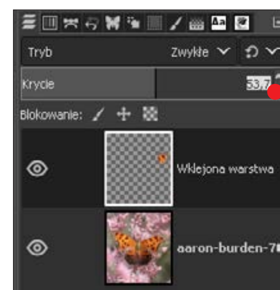


3 Wciskamy ctrl+C, by skopiować zaznaczony fragment. Następnie wciskamy ctrl+V, aby go wkleić na osobną warstwę. Na panelu warstw klikamy prawym przyciskiem myszy na ● i wybieramy **Do nowej warstwy**.



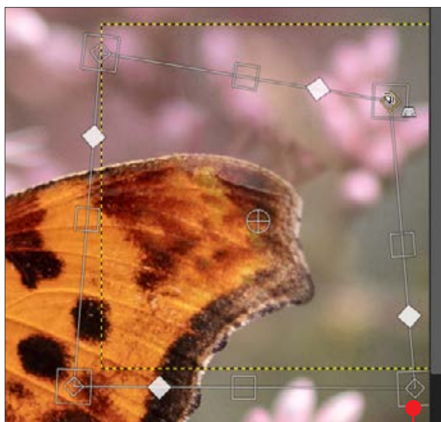
4 Za pomocą narzędzia **Przesunięcie** przesuwamy fragment bliżej usterki. Za pomocą narzędzi **Odbicie** i **Obrót** ustawiamy skopiowany kawałek pod właściwym kątem ●. Pamiętajmy tylko, aby podczas edycji zaznaczyć, że przekształcenie dotyczy warstwy ●.





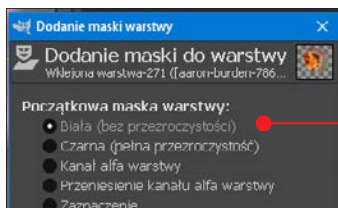
5 Zmniejszamy częściowo krycie górnej warstwy ● (tymczasowo), aby odsłonić detale warstwy po spodem. Dzięki temu lepiej dopasujemy „plombę” do ubytku.

6 Teraz za pomocą narzędzia **Uniwersalne przekształcenie** modelujemy wycinek tak, by dopasować go do reszty skrzydła.

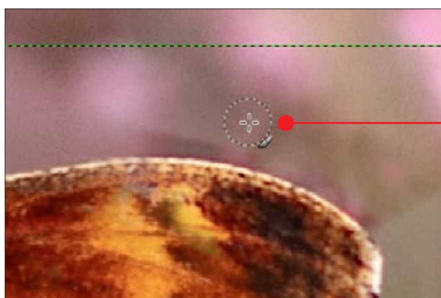


Chwytamy za kolejne uchwyty ●, by odpowiednio wygiąć i przechylić warstwę. Na koniec klikamy na enter, by zatwierdzić przekształcenie. Przywracamy maksymalne krycie warstwy z „plombą”.

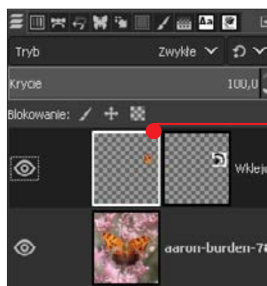
7 Warto jeszcze usunąć niepotrzebną część górnej warstwy. W tym celu zaznaczamy ją i klikamy na ●. W oknie zaznaczamy ● i klikamy na **Dodaj**. Przy warstwie pojawiła się biała maska. Zaznaczamy ją.

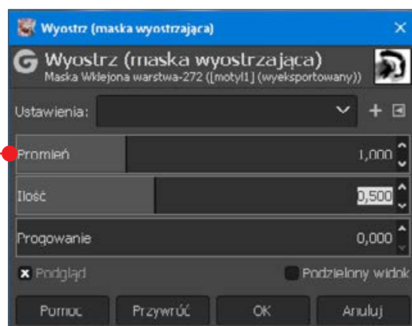


8 Teraz narzędziem **Pędzel** w kolorze czarnym delikatnie malujemy po zdjęciu tam, gdzie chcemy usunąć niepotrzebne piksele ●.



9 Ponieważ przetwarzany fragment stracił nieco na ostrości, warto to naprawić. Zaznaczamy warstwę (nie maskę) z fragmentem na panelu warstw. Z menu **Filtry** wybieramy **Uwydatnianie** i **Wyostrz (maska wyostrzająca)...**. Dobieramy nieduży **Promień** i taką **Ilość**, by dopasować ostrość do reszty skrzydła. Jak wyostrzać zdjęcia, mogliśmy przeczytać na stronie 16.





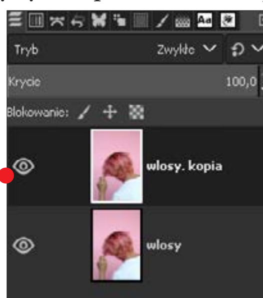
17 Jak wyretuszować miejscowe przebarwienia



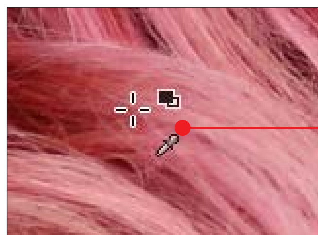


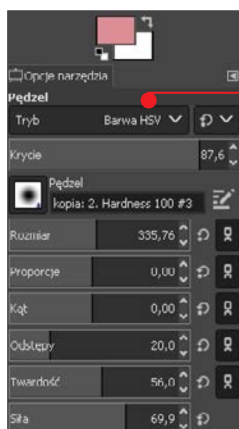
Zdarza się, że na sfotografowanym obiekcie widoczne są brzydkie przebarwienia. Zobaczmy, jak ujednolicić kolorystykę za pomocą GIMP-a. W ten sposób możemy poprawić na fotce na przykład źle ufarbowane włosy.

1 Powielamy warstwę z włosami. W tym celu na panelu warstw klikamy na ikonę. Zaznaczamy nową warstwę. Będziemy na niej pracować.



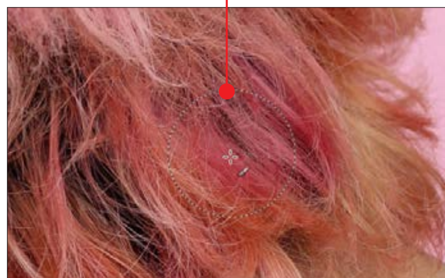
2 Z przybornika wybieramy narzędzie **Pobranie koloru**. Klikamy nim na zdjęcie w miejscu, w którym widoczny jest kolor idealny do zamalowania przebarwienia.

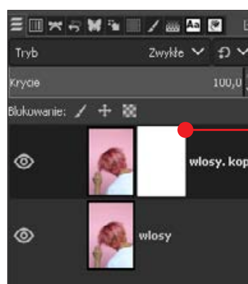




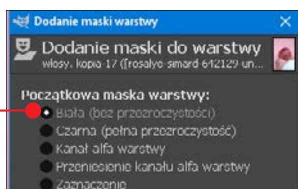
3 Z przybornika wybieramy narzędzie **Pędzel**. Na panelu z opcjami ustawiamy tryb pracy narzędzia ●. Dobieramy również średnie krycie, miękką końcówkę oraz rozmiar adekwatny do malowanej powierzchni.

4 Malujemy pędzlem po przebarwieniach ●, ujednolicając kolor fryzury (lub innego obiektu).



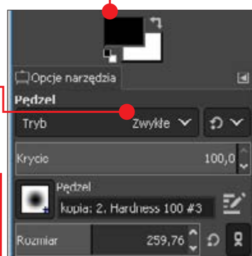


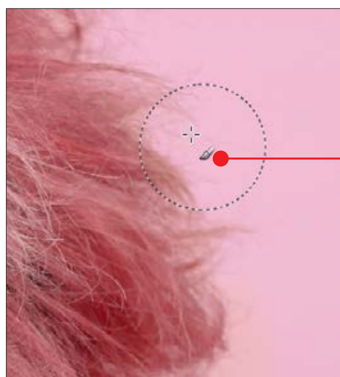
5 Jeśli wyjdziemy poza wyznaczony obszar, naprawimy to, malując po masce ● warstwy. W tym celu na panelu z warstwami klikamy na ●. W oknie dialogowym za-



znaczamy ● i klikamy na **Dodaj**. Zaznaczamy biały prostokąt maski przy warstwie.

6 Przestawiamy tryb malowania pędzla na ● i wybieramy czarny kolor narzędzia ●. Malujemy w miejscach ●, z których chcemy usunąć efekt. Jeśli za dużo usuniemy, możemy przywrócić efekt za pomocą pędzla w kolorze białym. Na koniec spłaszczamy warstwy obrazu – klikamy na dowolną warstwę prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Spłaszcz obraz**.





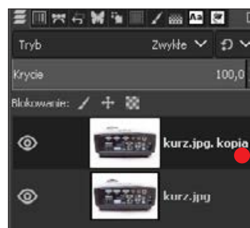
18 Jak szybko usunąć kurz i paprochy

Robiąc zdjęcia produktów, na przykład w celu sprzedania na Allegro, nieraz zapominamy o ich oczyszczeniu z kurzu. Drobne pyłki nie są widoczne gołym okiem, jednak na fotografiach rzucają się w oczy, zwłaszcza w przypadku ciemnych powierzchni. Zdjęcie i produkt wyglądają wtedy mało estetycznie i robią kiepskie wra-

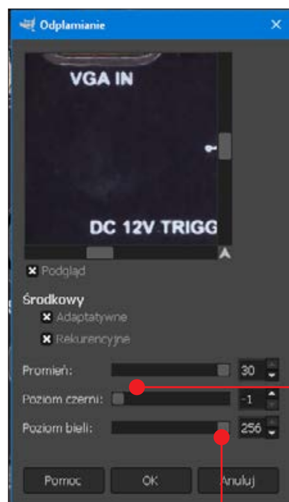




żenie. Ręczne retuszowanie wielu drobinek jest męczące, dlatego warto poznać metodę na szybkie pozbycie się paprochów. Warto jednak pamiętać, że opisany sposób sprawdzi się jedynie w przypadku gładkich powierzchni bez tekstury.

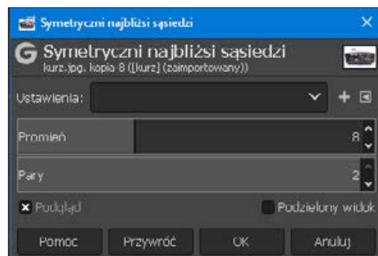


1 Po otwarciu fotografii w GIMP-ie na panelu z warstwami klikamy na przycisk ● i powielamy warstwę ze zdjęciem ●. Zaznaczamy ją.

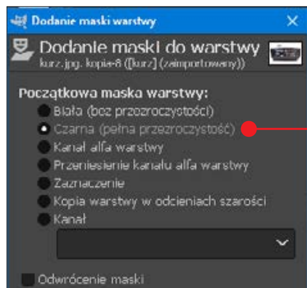


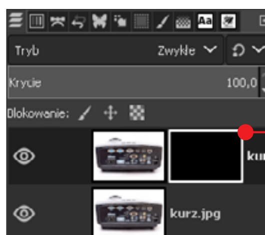
2 Teraz z menu **Filtry** wybieramy **Uwydatnianie** i **Odplam...**. Zaznaczamy opcję **Podgląd**, aby kontrolować efekt. Następnie w przypadku jasnych paprochów przesuwamy suwak ● w prawo, a suwak ● w lewo. Suwak **Promień** przesuwamy również w prawo, aby jak najmocniej rozmyć paprochy. Nie przejmujmy się za bardzo rozmyciem innych detali, bo za chwilę je odzyskamy.

3 Możemy kilka razy powtórzyć tę operację (w tym celu wystarczy wcisnąć [ctrl]+[F]). Inną dobrą metodą na rozmycie jasnych punktów jest skorzystanie z funkcji **Symetryczni najbliżsi sąsiedzi** ●, którą wybierzemy również z menu **Filtry** i **Uwydatnianie**.



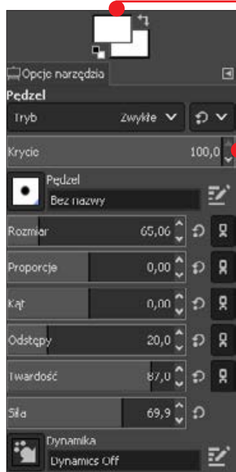
4 Po rozmyciu plamek klikamy prawym przyciskiem myszy na górną warstwę ze zdjęciem i wybieramy **Dodaj maskę warstwy...**. W nowym oknie zaznaczamy **Czarna** ● i klikamy na **Dodaj**. Do warstwy została doda-





na czarna maska. Odsłoniła ona dolną warstwę z paprochami. Zaznaczamy maskę.

5 Z przybornika wybieramy narzędzie **Pędzel**, dobieramy biały kolor narzędzia. W opcjach ustawiamy rozmiar adekwatny do retuszowanej powierzchni oraz inne parametry narzędzia. Krycie powinno być całkowite (100%).

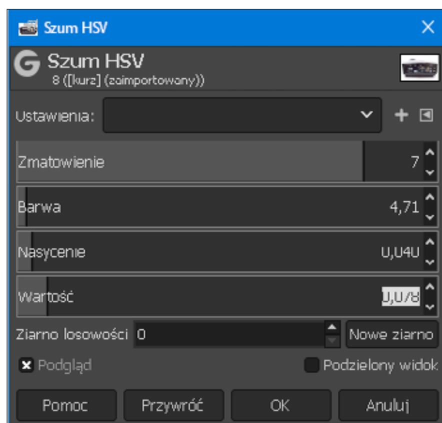


6 Następnie malujemy po paprochach, szybko je usuwając. Zamalowując czarną maskę białym kolorem, odsłaniamy efekt odplamiania zaaplikowany wcześniej na warstwie z maską.

7 Jeśli odplamiana powierzchnia była nieco chropowata, to niestety mogliśmy ją



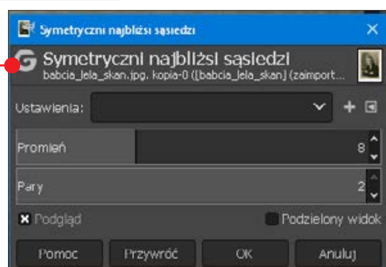
nieco rozmazać. Na szczęście można trochę odtworzyć chropowatą strukturę, dodając szum. W tym celu z menu **Filtry** wybieramy **Szum** i opcję **Szum HSV...**. Zaznaczamy **Podgląd** i za pomocą suwaków staramy się nadać strukturę zbliżoną do oryginalnej. Klikamy na **OK**. Gotowe! Resztę większych paprochów musimy usunąć już ręcznie (patrz następna porada).



19 Jak retuszować stare fotografie

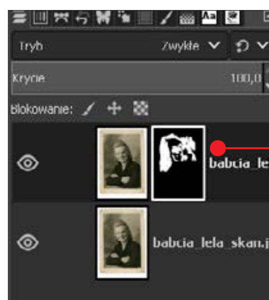
Stare fotografie są zwykle porysowane, pełne plamek, czasem nawet rozdarte i z ubytkami. Zobaczmy, jak wyretuszować starą odbitkę.

1 Drobne liczne paprochy usuniemy jedną z metod opisanych w poradzie na stronie 32. W przypadku odbitki wykonanej na papierze ze specyficzną teksturą musimy być bardzo ostrożni. W tym przypadku najlepiej wykorzystać funkcję **Symetryczni najbliżsi sąsiedzi** (znajdziemy ją w menu **Filtry**, **Uwydatnianie**).

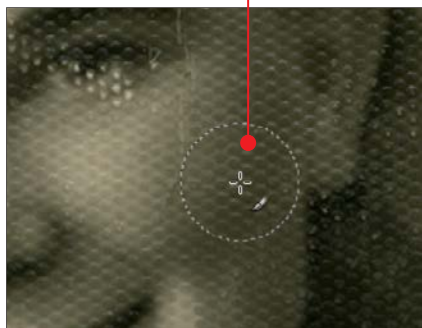








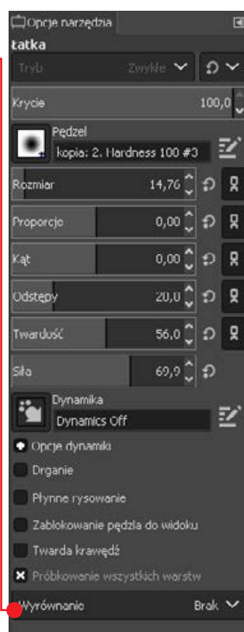
2 Następnie do warstwy z zastosowanym efektem rozmycia plamek dodajemy czarną maskę (patrz strona 32), zaznaczamy ją, a potem narzędziem **Pędzel** w kolorze białym, z kryciem 100% i w trybie **Zwykłe** malujemy po miejscach, gdzie występują paprochy.

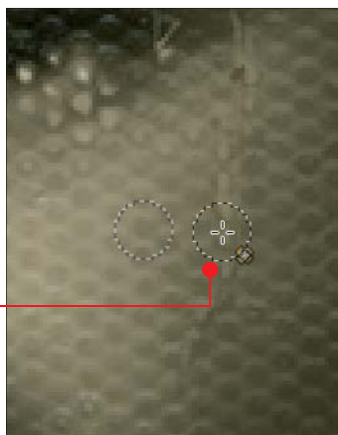


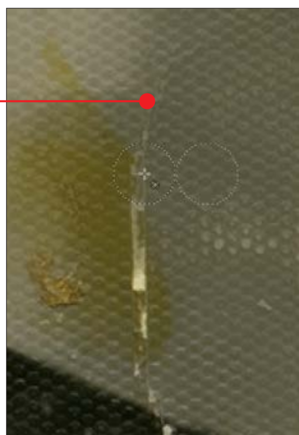
3 Po tej operacji klikamy prawym przyciskiem myszy na dowolną warstwę i wybieramy **Spłaszcz obraz**. Ponownie powielamy warstwę z obrazem (klikamy na na panelu z warstwami) i zaznaczamy ją. Bezpieczniej jest pracować na kopii.

4 Usuńmy większe niedoskonałości, jak grubsze rysy. Z przybornika wybieramy narzędzie **Łatka**. Pozwoli ono dobrze odtworzyć strukturę i tonację. Na panelu z opcjami dobieramy miękką końcówkę, duże krycie i rozmiar adekwatny do usuwanego elementu. Rozmiar pędzla możemy regulować w trakcie pracy, wciskając klawisze [ ].

5 Jeśli w opcji **Wyrównanie** wybierzemy **Brak**, to przy kolejnych kliknięciach źródło pikseli potrzebnych do wyretuszowania skazy będzie stale w tym samym miejscu. Jeżeli będziemy przesuwać narzędziem po skazie, wówczas źródło będzie się równolegle przesuwać. Po wybraniu opcji **Wyrównanie** źródło będzie się zawsze przemieszczać. A przy opcji **Stałe** – będzie nieruchome. Każdy z trybów stosujemy w zależności od potrzeb retuszowanego miejsca.

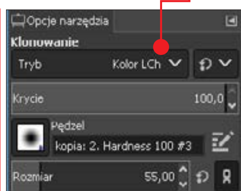




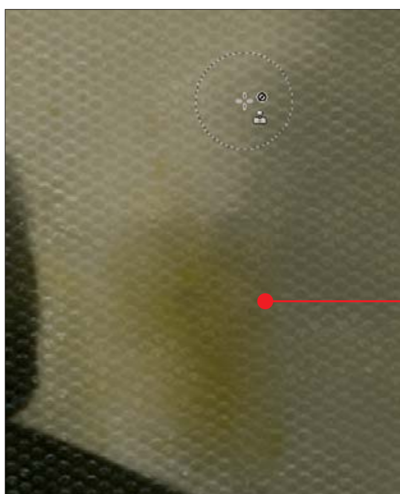


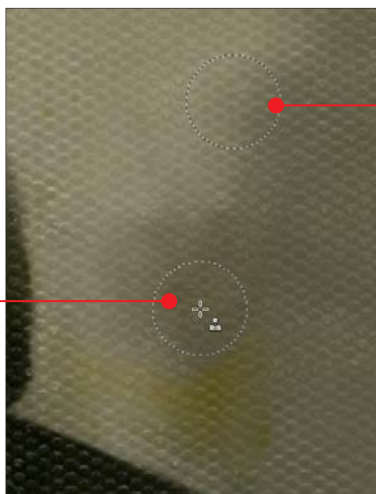
6 Przybliżamy obszar ze skazą – w tym celu wciskamy klawisz ctrl i kręcimy kółkiem myszy. Teraz z wciśniętym klawiszem ctrl klikamy obok miejsca, które chcemy wyretuszować. Następnie klikamy na to miejsce, umieszczając na nim skopiowane piksele. Zostają one odpowiednio wtopione. Możemy też z wciśniętym lewym przyciskiem myszy przesuwać narzędziem po rysie ●, usuwając ją ●.

7 W przypadku niektórych plam ● czy przebarwień lepiej posłużyć się narzędziem **Klonowanie** (patrz strona 25). Jeśli chcemy usunąć tylko przebarwienie, możemy zastosować pewien trik – po wybraniu narzędzia **Klonowanie** ustawiamy tryb narzędzia na ●. Ustawiamy też opcję **Wyrównanie** na **Stałe**. Następnie z wciśniętym klawiszem ctrl klikamy na miejsce ●, gdzie znajduje się kolor, na który chcemy przebarwić plamę. Potem malujemy po plamie, usuwając z niej przebarwienie ●.

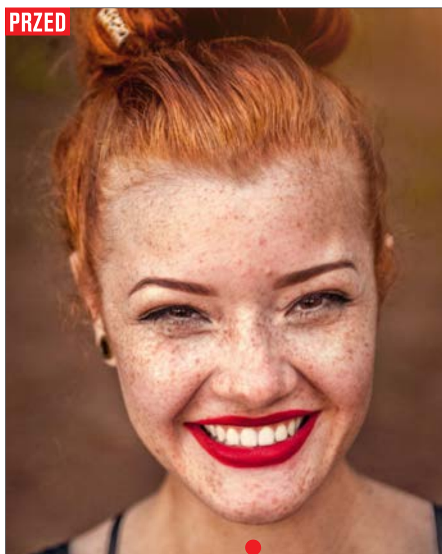


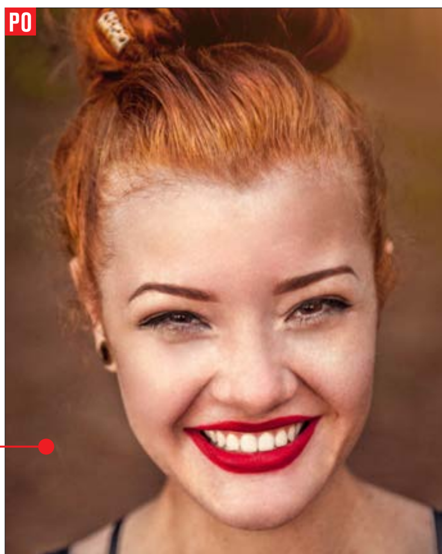
8 Jeśli cała fotografia jest pełna przebarwień, możemy usunąć kolor z całości (patrz strona 78), a następnie nadać zdjęciu wybraną tonację wybierajac **Barwienie** z menu **Kolory**.



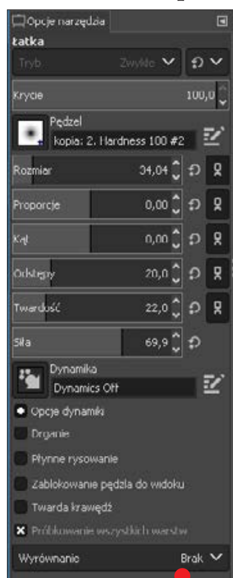


20 Jak wyretuszować pryszcze i piegi

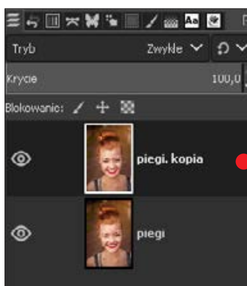




Choć piegi są urocze, nie każdemu, kto je ma, przypadają do gustu – wiele piegowatych osób uważa je za skazę i stara się wszelkimi sposobami usunąć. Zobaczmy, jak pozbyć się piegów i innych punktów ze zdjęcia.



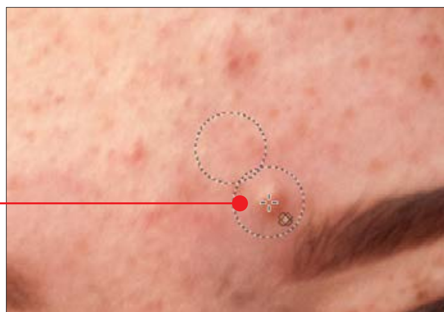
1 Po otwarciu zdjęcia w GIMP-ie klikamy na i powielamy warstwę ze zdjęciem, by pracować na kopii.



2 Z przybornika wybieramy narzędzie **Łatka** i w panelu **Opcje narzędzia** dobieramy miękką końcówkę, duże krycie i rozmiar adekwatny do rozmiaru skazy. W zależności od potrzeby określamy też opcję **Wyrównanie** (patrz punkt **5** poprzedniej porady na stronie 34). W przypadku gęsto rozmieszczonych piegów dobrym wyborem jest **Brak** lub **Stałe**, by przy kolejnych kliknięciach źródło pikseli było nieruchome (aby bez kontroli nie przesuwało się na przestrzeń ze skazami).

3 Teraz z wciśniętym klawiszem ctrl klikamy na miejsce, gdzie jest czysta, gładka

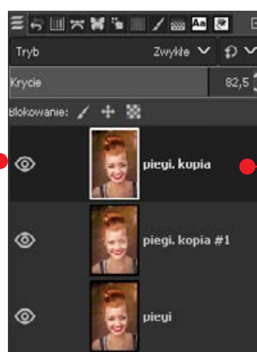


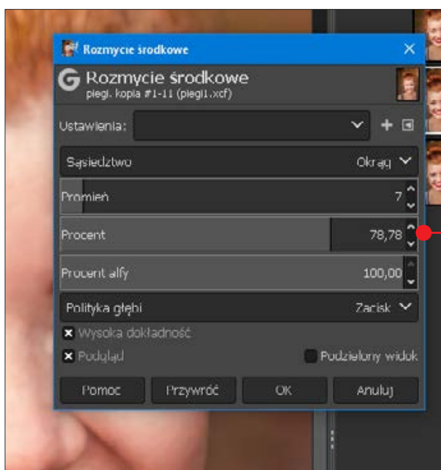


skóra pozbawiona skaz. Następnie klikamy na skazę ● i usuwamy ją ●. W ten sposób usuwamy zarówno krostki, znamiona, jak i piegi. Robimy to na dużym powiększeniu (ale od czasu do czasu oddalamy podgląd, by ocenić efekt z perspektywy). Klikamy zawsze w niedużej odległości od źródła, by tonacja skóry była podobna. **Uwaga!** Blisko kontrastowych miejsc, jak na przykład usta, najlepiej pracować narzędziem **Klonowanie** (patrz strona 25).



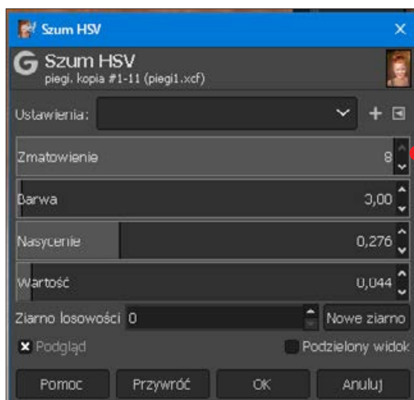
4 Jeśli efekt wydaje nam się za mało spektakularny, możemy go jeszcze dopracować inną metodą. Zaznaczamy górną warstwę, z której usunęliśmy piegi, i klikamy na ●, by powielić tę warstwę ●. Możemy na chwilę wyłączyć jej widoczność (poprzez wyłączenie ikony oka przy warstwie ●).



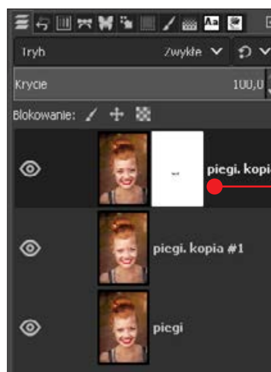


5 Następnie zaznaczamy warstwę środkową i z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie środkowe...**. Dobieramy takie ustawienia ●, aby rozmyć to, co zostało, ale też, by zachować detale twarzy. Klikamy na przycisk **OK**.

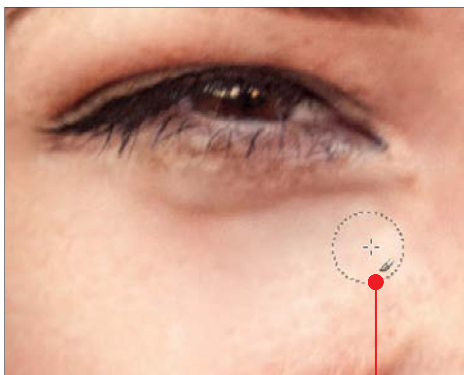
6 Aby nieco zniwelować sztuczne rozmycie, dodajmy do zdjęcia delikatny szum. Z menu **Filtry** wybieramy **Szum** i **Szum HSV...**. Ustawiamy duże **Zmatowienie** ●. Za pomocą suwaka **Wartość** określamy widoczność szumu. Możemy również przesunąć suwak **Nasycenie** w prawo, sprawiając, że szum będzie bliższy zabarwieniu twarzy. Klikamy na **OK**.



7 Włączamy widoczność górnej warstwy, zaznaczamy ją i klikamy na ●, aby dodać maskę do warstwy. W oknie dialogowym zaznaczamy **Biała** i klikamy na **Dodaj**.

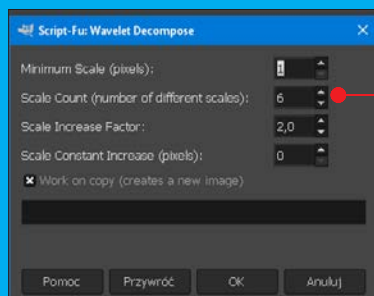


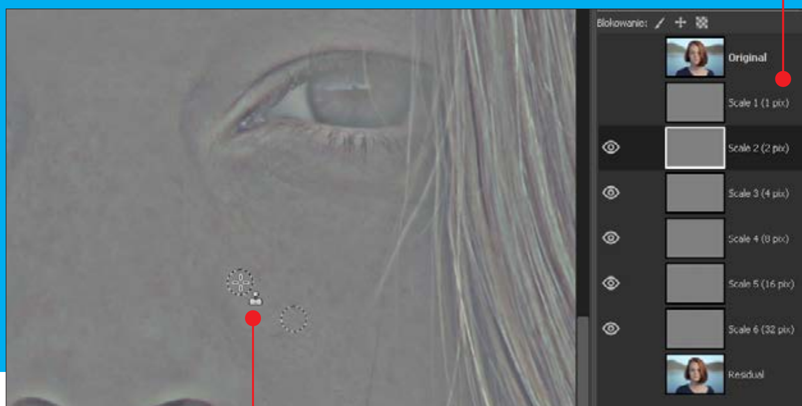
8 Zaznaczamy maskę przy warstwie ●, a następnie z przybornika wybieramy **Pędzel** i ustawiamy czarny kolor narzędzia. Teraz zamalowujemy te obszary zdjęcia ●, które chcemy wygładzić. Gotowe!



WAVELET DECOMPOSE – WTYCZKA DLA RETUSZERÓW PORTRETU

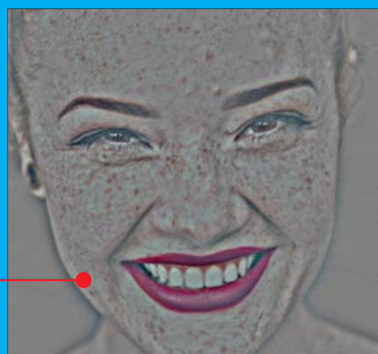
Jeśli chcemy bardzo precyzyjnie retuszować cerę na portrecie, możemy także skorzystać z dedykowanej temu celowi wtyczki **Wavelet Decompose**. Pozwala ona retuszować zdjęcie opisaną w ramce na stronie 39 metodą separacji częstotliwości (Frequency Separation), z której korzysta wielu profesjonalistów. Wtyczkę znajdziemy w menu **Obraz**. Narzędzie tworzy filtr górnoprzepustowy (ang. High Pass) i automatycznie rozkłada fotografię na kilka lub więcej osobnych warstw, na których trzymane są informacje o kolorze oraz różnych poziomach detali ●. Po uruchomieniu wtyczki pojawia się okno, w którym określamy, ile tych warstw nam będzie potrzebnych – zwykle wystarczy na przykład ●. Potem zaznaczamy każdą z tych warstw i retuszujemy ● niedoskonałości, które się na niej znajdują.



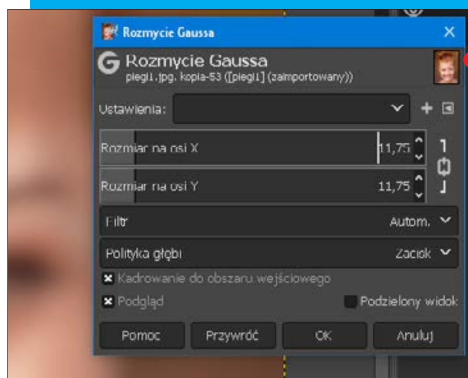


RETUSZ METODĄ FREQUENCY SEPARATION

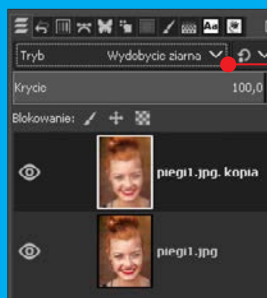
Frequency Separation (separacja częstotliwościowa) jest zaawansowaną metodą retuszu i pozwala uzyskać często lepsze efekty niż inne sposoby. A to dlatego, że pracujemy na osobnych warstwach – warstwie odpowiedzialnej za tonację fotografii oraz warstwie zawierającej detale. Ten trik stosujemy tam, gdzie nie chcemy zmienić tonacji obrazu (koloru czy jasności), a jedynie wpłynąć na strukturę (detale). Może to być portret, a także każde inne zdjęcie. Zobaczmy, jak pracować w tym trybie.



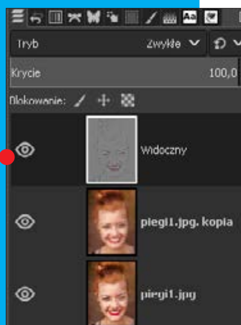
1 Powielamy warstwę ze zdjęciem i zaznaczamy ją. Następnie z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie Gaussa...**. W oknie dialogowym ustawiamy taki promień rozmycia, aby rozmyć detale, których chcemy się pozbyć. Klikamy na **OK**.



2 Zmieniamy tryb mieszania górnej warstwy na **Wydobycie ziarna**. Wygląd zdjęcia bardzo się zmienił – mocno podkreślone zostały szczegóły.

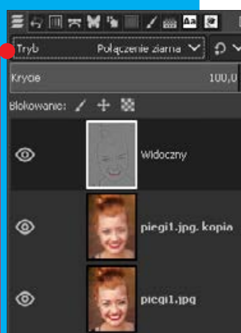


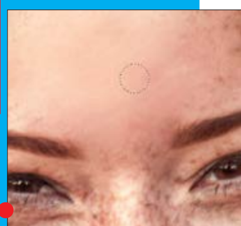
3 Teraz klikamy prawym przyciskiem myszy na tę warstwę i wybieramy **Nowa z widoku**. Powstała nowa warstwa, która wygląda jak połączenie dwóch warstw pod spodem. To właśnie na niej najlepiej retuszować punktowe skazy. Robimy to za pomocą narzędzia **Łatka** lub **Klonowanie** (patrz poprzednie porady).





4 Gdy już usuniemy defekty cery, zmieniamy tryb górnej warstwy na **Połączenie ziarna**, a tryb warstwy niższej (środkowej) na **Zwykły**. Możemy spłaszczyć warstwy obrazu.





4 Fotomontaże

Zdjęcie to żaden dowód – fotografie potrafią dobrze oszukiwać. Przeczytajmy, jak zmieniać rzeczywistość za pomocą GIMP-a. Wbrew pozorom, te zmiany mogą być bardzo praktyczne, nie tylko ciekawe

21 Jak zrobić miniaturową planetę



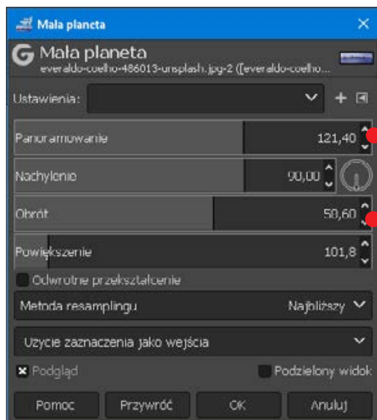


GIMP pozwala na stworzenie ciekawego efektu małej planety. Do utworzenia takiej fotografii potrzebujemy tylko panoramicznego ujęcia, na przykład z linią horyzontu, na której widać wieżowce ●. Najnowsza wersja programu – GIMP 2.10 – ma do tego celu dedykowany filtr. Zobaczmy.

1 Otwieramy zdjęcie. Następnie z menu **Filtry** wybieramy **Odwzorowania** i **Mała planeta...**. W oknie dialogowym dobieramy ustawienia, które pozwolą wymodelować naszą małą planetę.

2 Jak widać na podglądzie (musimy mieć zaznaczoną opcję **Podgląd**), horyzont jest zawinięty dookoła środka ● położonego w centralnej części na dole fotografii. Brzegi



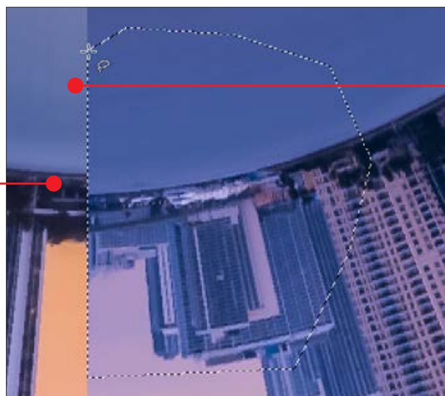


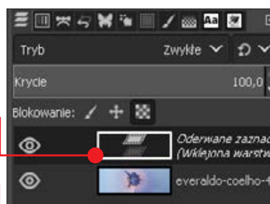
zostały automatycznie uzupełnione ● (w poprzedniej wersji musieliśmy sami to zrobić).

3 Za pomocą suwaków ● określamy pozycję obiektów względem środka. Suwakiem **Nachylenie** operujemy ostrożnie – pozycja 90 jest najbardziej neutralna. Za pomocą suwaka **Powiększenie** powiększymy naszą planetę względem kadru, uważajmy jednak, by nie przyciąć najwyższych obiektów. Klikamy na **OK**, by utworzyć planetę.

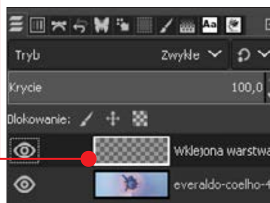
4 Teraz musimy wyretuszować nierówne łączenie ●. Powiększamy fragment z horyzontem. Za pomocą narzędzia **Odręczne zaznaczanie obszarów** obrysowujemy ten fragment, pilnując, aby jedna z linii zaznaczenia biegła dokładnie wzdłuż linii łączenia ●. Selekcję tworzymy kolejnymi kliknięciami, następnie wciskamy enter.

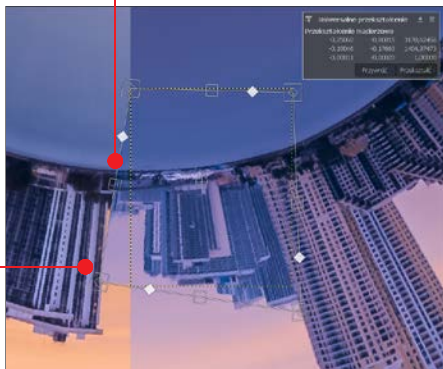
5 Wciskamy ctrl+C, by skopiować zaznaczenie, a następnie wciskamy ctrl+V, by wkleić je na osobną warstwę. Na panelu warstw klikamy na ● prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Do nowej warstwy** ●.

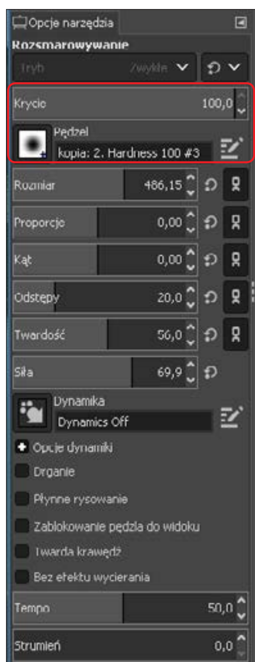




6 Wybieramy narzędzie **Uniwersalne przekształcenie**. Przeciągając za uchwyty ●, naginamy warstwę tak, aby spasować linię horyzontu ●. Wciskamy enter. Klikamy prawym przyciskiem myszy na dowolną warstwę na panelu i wybieramy **Spłaszcz obraz**.

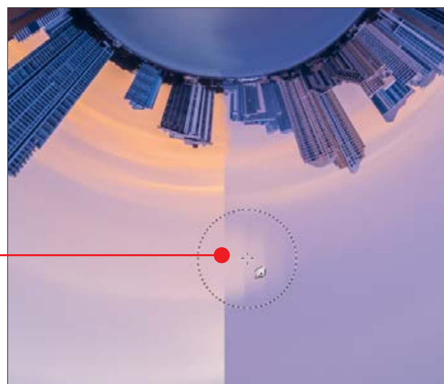




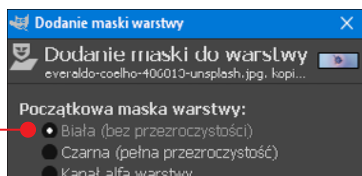


7 Zostało nam wymieszanie łączenia reszty obrazu. W tym celu klikamy na ● na panelu warstw i powielamy warstwę ze zdjęciem. Z przybornika wybieramy narzędzie **Rozsmarowywanie**. Dobieramy miękką końcówkę narzędzia i maksymalne krycie ●. Jej rozmiar dobieramy odpowiednio do rozmiaru retuszowanego obszaru, w przypadku dużych przestrzeni rozmiar wybieramy również duży.

8 Teraz rozsmarowujemy granicę, mieszając piksele z obu stron ●. Efekt możemy poprawić, stosując różne metody retuszu (patrz rozdział 3).

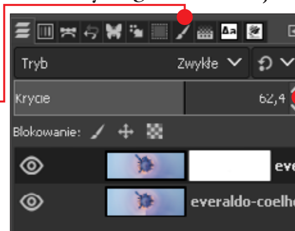


9 Podczas retuszu może się zdarzyć przypadkowe zniekształcenie niektórych obiektów. Dlatego teraz to naprawimy. Do górnej warstwy dodajemy maskę – klikamy na ●, wybieramy



Biała ● i klikamy na **Dodaj**. Zaznaczamy maskę przy warstwie.

10 Z przybornika wybieramy **Pędzel** w kolorze czarnym. W przypadku odsłaniania obiektów o ostrych granicach najlepiej posłużyć się twardą końcówką – wybieramy ją z listy ● na panelu **Opcje narzędzia**. Na panelu warstw zmniejszamy krycie ● górnej warstwy, aby widać było detale dolnej warstwy. Teraz, malując po zdjęciu, odsłaniamy pierwotny wygląd obiektów – tutaj budynków ●. W ten sposób usuniemy zniekształcenie czy niepotrzebne piksele. Spłaszczamy obraz (patrz punkt **6**).



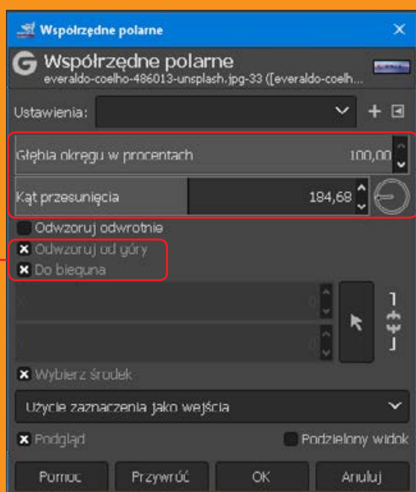
11 Ostateczny efekt jeszcze możemy poprawić na przykład za pomocą narzędzia **Łatka** (patrz strona 34). Na koniec kadrujemy fotografię narzędziem **Kadrowanie** (patrz porady na stronie 62).



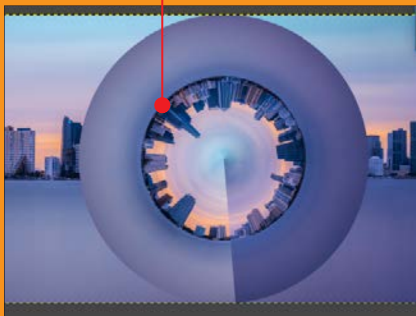
ODBICIE W PLANECIE

Jeśli chcemy wmontować w naszą planetę odbicie budynków, skorzystajmy z innej metody zniekształcania.

1 Otwieramy oryginalne zdjęcie z panoramą miasta. Następnie z menu **Filtry** wybieramy **Zniekształcenia** i **Współrzędne polarne...**.



2 W oknie dialogowym zaznaczamy ● i przesuwamy suwaki ● w taki sposób, aby budynki znajdowały się po wewnętrznej stronie obwodu ●. Klikamy na **OK**.



3 Następnie z przybornika wybieramy narzędzie **Zaznaczenie eliptyczne**.

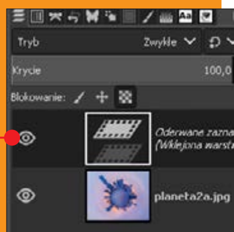


Na panelu z opcjami ustawiamy niewielkie **Zmiękczanie krawędzi** albo **Brak**. Z wciśniętym klawiszem shift tworzymy okrągłe zaznaczenie.

4 Przesuwamy i ewentualnie skalujemy zaznaczenie tak, aby dokładnie pokrywało się z obwodem planety ●. Wciskamy enter. Następnie wciskamy ctrl+C, by skopiować zaznaczenie do schowka.

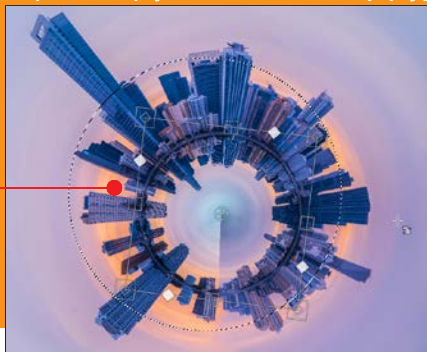


5 Teraz otwieramy obraz planety utworzony w poradzie na stronie 40. Wciskamy ctrl+V, aby wkleić skopiowane odbicie. Na panelu warstw klikamy na ● prawym

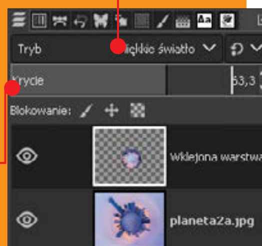


przyciskiem myszy i wybieramy opcję **Do nowej warstwy**.

6 Za pomocą narzędzia **Uniwersalne przekształcenie** przesuwamy wklejoną warstwę na planetę ● (pamiętajmy, by na panelu z opcjami mieć zaznaczoną opcję przekształcania warstwy). Narzędziem tym możemy również przeskalować warstwę, dopasowując ją do okręgu pod spodem. Obracamy warstwę w taki sposób, aby dopasować do siebie odpowiednie budynki. Wciskamy [enter].



7 Na panelu warstw zmieniamy tryb mieszania na ● i zmniejszamy krycie górnej warstwy ●.



8 Na koniec spłaszczamy obraz i retuszujemy łączenie boków (patrz punkty 7 i 8 ze strony 42).

22 Jak zrobić obraz w obrazie

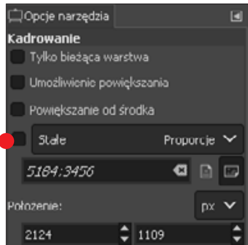




Obraz w obrazie, w którym widoczny jest kolejny ten sam obraz (i tak dalej) to bardzo ciekawy efekt. W dodatku nie wymaga wiele pracy – przynajmniej w przypadku programu GIMP. Ten graficzny edytor oferuje filtr, który wykona za nas większość pracy.

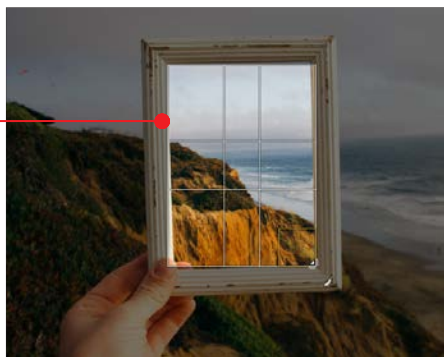
1 Otwieramy w GIMP-ie zdjęcie z ekranem lub ramką ●, w którą chcemy wmontować kolejne obrazy. Na przykładowym zdjęciu ramka jest pionowa, a całe nasze zdjęcie jest poziome. Dlatego w pierwszym kroku musimy dopasować proporcje i orientację fotografii do proporcji ramki.

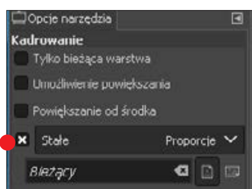
2 Z przybornika wybieramy narzędzie **Kadrowanie**. Na panelu z opcjami usuwamy



zaznaczenia z pól ●, aby kadrować swobodnie.

3 Teraz, wciskając lewy przycisk myszy, tworzymy ramkę kadru wewnątrz obramowania ● (dopasowujemy ją w przybliżeniu do wewnętrznych narożników).

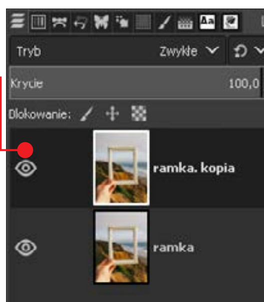




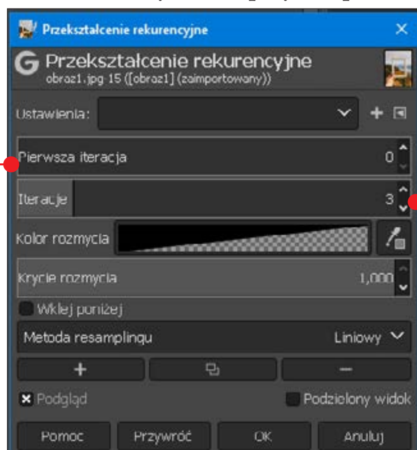
4 W kolejnym kroku na panelu z opcjami zaznaczamy ●, by zachować proporcje. Przeciągamy za narożnik ramki, rozciągając ją na dużą część zdjęcia ●. Wciskamy enter, by wykadrować ujęcie.



5 Teraz powielamy warstwę ze zdjęciem ● (klikamy na ● na panelu z warstwami). Możemy pominąć ten krok, jeśli na zdjęciu ręka lub palec nie przysłania wnętrza ramki bądź ekranu (jeśli taki efekt chcemy uzyskać na ekranie telewizora czy smartfona). Zabieg ten potrzebny jest nam do późniejszego retuszu.

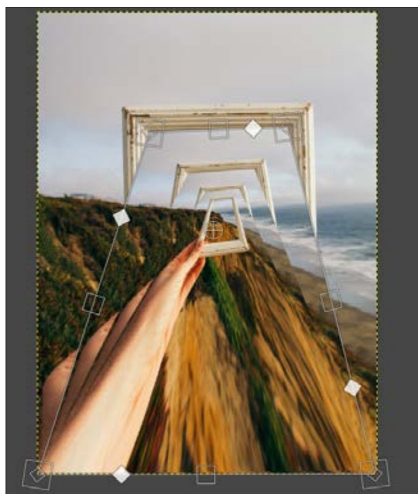


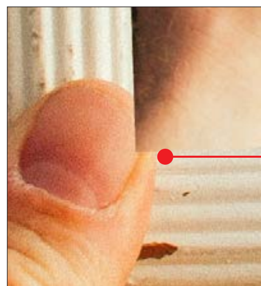
6 Z menu **Filtry** wybieramy **Odwzorowania** i **Przekształcenie rekurencyjne...**. W nowym oknie zostawiamy wybraną opcję ● i określamy ●, ile kopii obrazu ma zostać utworzonych (w naszym przypadku wystarczą trzy, ale można też wybrać na przykład pięć).

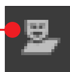


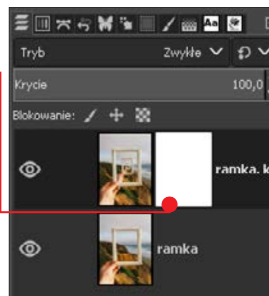
7 Teraz chwytamy kolejno za każdy z narożników fotografii ● i dokładnie dopasowujemy je do wnętrza ramki (patrz obrazek strona 46). Na koniec klikamy na **OK**.

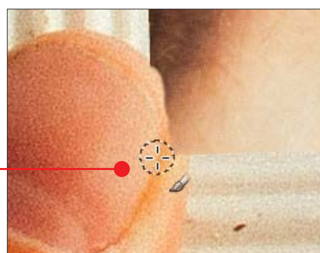






8 Jeśli część wnętrza powinien zasłaniać palec, a jest przysłonięty, to do górnej warstwy dodajemy białą maskę (klikamy na , zaznaczamy **Biała** i klikamy na **Dodaj**). Zaznaczamy maskę. Następnie narzędziem **Pędzel** w kolorze czarnym malujemy po zdjęciu, odsłaniając część palca. Za pomocą narzędzia **Pędzel** w kolorze białym przywracamy widoczność usuniętych pikseli. Klikamy prawym przyciskiem myszy na dowolną warstwę i wybieramy **Spłaszcz obraz**.





9 Teraz metodą opisaną na stronie 24 retuszujemy kolejne palce (kopie wewnątrz obrazu).

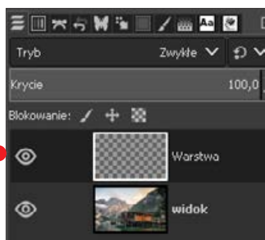
23 Jak dodać do zdjęcia mgłę

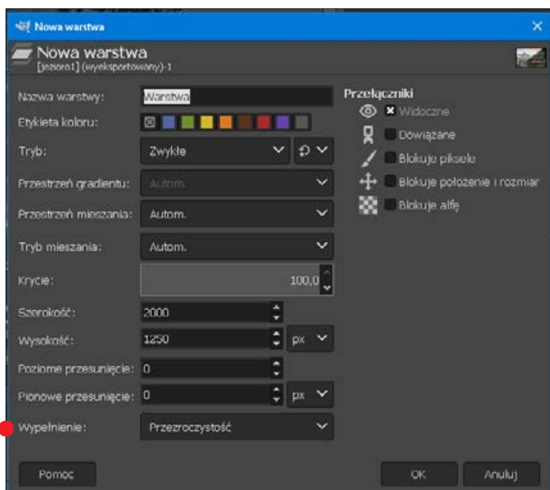




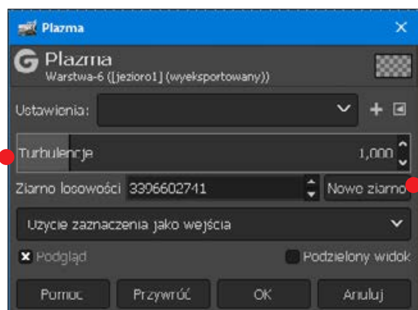
Jeśli zaspaliśmy na plener i po mglistym poranku już dawno zostało tylko wspomnienie, odtwórzmy mgłę na zdjęciu za pomocą narzędzi GIMP-a.

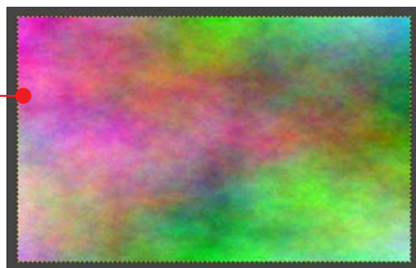
1 Otwieramy zdjęcie w GIMP-ie, a następnie na panelu z warstwami klikamy na ●, by dodać nową pustą warstwę ●. Wybieramy ●, aby warstwa była przezroczysta. Klikamy na **OK**.

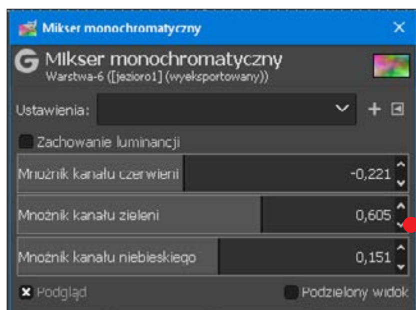




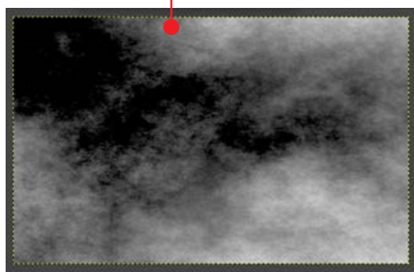
2 Z menu **Filtry** wybieramy **Renderowanie**, **Szum** i **Plazma...**. W nowym oknie klikamy i dobieramy **Turbulencje** ● w taki sposób, aby zróżnicować kolorystyczne plamy, ale żeby jednocześnie nie było zbyt ostrych granic. Klikamy na **Nowe ziarno** ●, poszukując takiego układu plam ●, aby dobrze symulował mgłę. Pamiętajmy przy tym, że wybrany kolor będzie odpowiadał za mgłę, a inny za przezroczystość. Klikamy na **OK**.





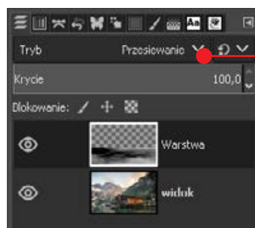


3 Teraz z menu **Kolory** wybieramy **Desaturacja** i **Mikser monochromatyczny...**. Za pomocą suwaków ● określamy, który z kolorów będzie mgłą. Im bardziej w prawo przesunięty zostanie suwak, tym bardziej intensywne (i jednolite) zamglenie uzyskamy. Przesuwając suwak w lewo, przyciemniamy wybrany kanał. Pamiętajmy, że to co czarne będzie przezroczyste, a to co białe – widoczne. Efekt obserwujemy na podglądzie ●. Klikamy na **OK**.



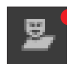


4 Teraz za pomocą narzędzia **Uniwersalne przekształcenie** zwężamy warstwę z mgłą, tak jak to widać na ilustracji ●. Rozszerzamy też boki warstwy, bo po rozmyciu pojawi się tam zniekształcenie. Klikamy na enter.

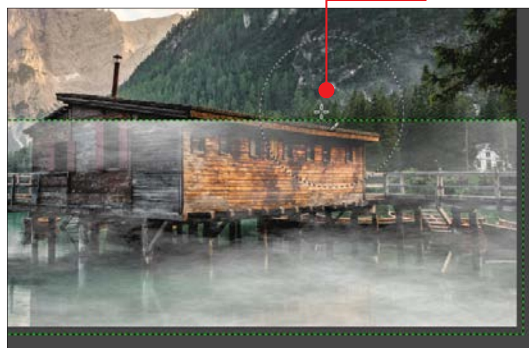


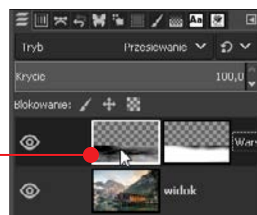
5 Ustawiamy tryb mieszania warstwy na **Przesiewanie** ●, dzięki czemu to, co było czarne, stanie się przezroczyste.

6 Teraz do górnej warstwy dodajemy białą maskę (klikamy na

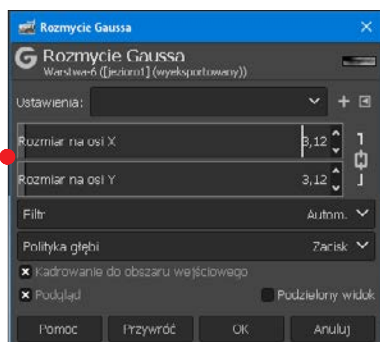


●, zaznaczamy **Biała** i klikamy na **Dodaj**). Zaznaczamy maskę. Następnie narzędziem **Pędzel** w kolorze czarnym, z wybraną dużą miękką końcówką, malujemy po zdjęciu, usuwając niepotrzebną część warstwy z mgłą ●.



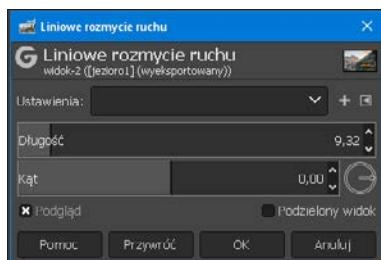


7 Warto nieco rozmyć mgłę. Na panelu z warstwami zaznaczamy miniaturę warstwy ●. Następnie z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie Gaussa...**. W oknie dialogowym przesuwamy suwaki ● nieznacznie w prawo. Klikamy na **OK**.



8 Możemy jeszcze ukierunkować smugi mgły za pomocą narzędzia **Liniowe rozmycie ruchu...** ●. Znajdziemy je w menu **Filtry** po kliknięciu na **Rozmycie**. Klikamy na **OK**.

9 Na koniec klikamy prawym przyciskiem myszy na dowolną warstwę i wybieramy **Spłaszcz obraz**.



FILTR FOG

W GIMP-ie znajdziemy również dedykowany filtr do tworzenia mgły. Znajdziemy go w menu **Filtry**, klikając na **Dekoracja** i na **Fog...**. Dodaje on do zdjęcia warstwę **Clouds** zawierającą chmury. Niestety, filtr potrafi czasem błędnie działać. Więc jeśli nie uda nam się z niego skorzystać, zróbmy mgłę tradycyjną metodą opisaną we wskazówce na poprzednich stronach.



24 Jak wyciąć obiekt z tła i wstawić na inne

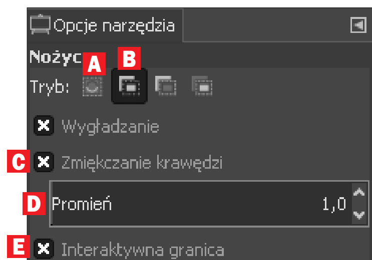




Jeśli tło na zdjęciu wydaje się brzydkie czy niepasujące do fotografowanego motywu, możemy podłożyć inne tło. Taki zabieg przydaje się na przykład wtedy, gdy chcemy dobrze wyeksponować obiekt, a oryginalne tło bardzo rozprasza. Jeśli planujemy sprzedać produkt na przykład na Allegro, warto go umieścić na białym, jednolitym tle (serwis aukcyjny rekomenduje takie właśnie fotografie produktów). Jeśli nie mamy możliwości od razu zrobić takiej fotki, przygotujmy ją w GIMP-ie.

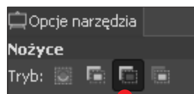
1 Aby umieścić obiekt na innym tle, musimy go najpierw dokładnie zaznaczyć, a następnie wyciąć. W tym celu z przybornika wybieramy jedno z narzędzi do zaznaczania, na przykład **Inteligentne nożyce**. Jest to narzędzie przydatne w zaznaczaniu nieregularnych krawędzi, jak w przypadku puchatej zabawki. W przypadku prostych krawędzi lepiej użyć narzędzia **Odręczne zaznaczanie obszarów**.

2 Na panelu z opcjami zaznaczamy **A** lub **B** (by dodawać kolejne zaznaczenia). Jeśli chcemy, aby zaznaczenie było miękkie, zaznaczamy **C** i ustawiamy promień rozmycia **D** krawędzi wyciętego obiektu. Potem możemy to jeszcze poprawić (po wybraniu z menu **Zaznaczenie** opcji **Zmiękcz...**). Warto również zaznaczyć **E**, by zanim utworzy-









my kolejny węzeł zaznaczenia, widzieć, jak ono będzie przebiegać.

3 Powiększamy podgląd obiektu, by móc dokładniej zaznaczać. W tym celu wciskamy klawisz ctrl i kręcimy kółkiem myszy. By przesuwać podgląd na boki, wciskamy alt lub shift i kręcimy kółkiem myszy.

4 Klikamy wzdłuż krawędzi i przeciągamy linię zaznaczenia. Im bardziej zróżnicowana linia brzegowa, tym gęściej musimy tworzyć węzły zaznaczenia. Warto wiedzieć, że klikając na linię, możemy w każdej chwili dodać węzeł F, który pozwoli nam zmienić nieco przebieg linii zaznaczenia.

5 Obrysowujemy w ten sposób cały obiekt, aż dojdziemy do początkowego węzła. Wtedy wciskamy enter i zaznaczenie zostaje utworzone.

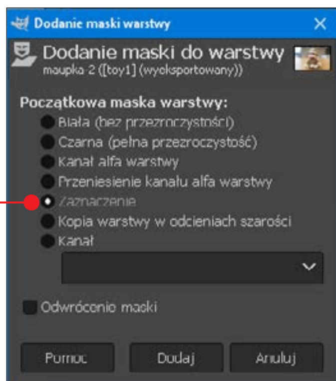
6 Jeśli wewnątrz zaznaczenia znalazły się elementy tła, trzeba je obrysować w trybie odejmowania zaznaczenia. Możemy to zrobić tym samym lub innym narzędziem selekcji.

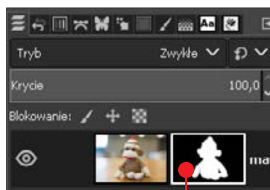
7 Teraz na panelu z warstwami klikamy na , a w oknie dialogowym zaznaczamy i klikamy na **Dodaj**. Do warstwy z obiektem









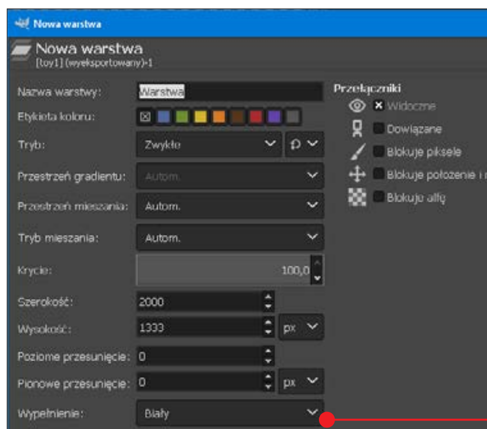


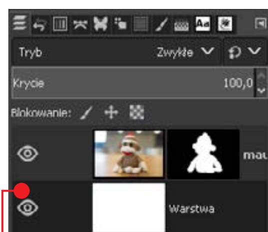


została dodana czarno-biała maska ●. Czarny kolor maski ukrywa obraz dookoła zaznaczonego obiektu ●, a biały kolor sprawia, że ta część warstwy jest widoczna.

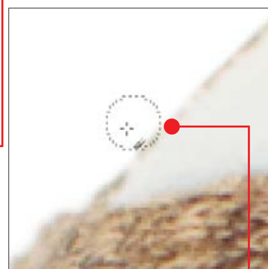
8 Usuwamy zaznaczenie, wybierając z menu **Zaznaczenie** opcję **Brak**. Jeśli z jakiegoś powodu chcielibyśmy znowu utworzyć zaznaczenie, klikamy prawym przyciskiem myszy na maskę warstwy i wybieramy **Maska warstwy na zaznaczenie**.

9 Na panelu z warstwami klikamy na ● i tworzymy nową warstwę. Jeśli potrzebujemy białego tła (jak na Allegro), wybieramy taką opcję z listy ●. Klikamy na przycisk **OK**. Możemy też dodać jako tło inny obraz – na przykład z menu **Plik** wybierając **Otwórz jako warstwy**.





10 Ponieważ nowa warstwa została dodana ponad warstwą z obiektem (na samej górze stosu warstw), musimy zamienić ich kolejność. Na panelu warstw przeciągamy białą warstwę poniżej tej z obiektem ● (albo klikamy na przycisk ●).

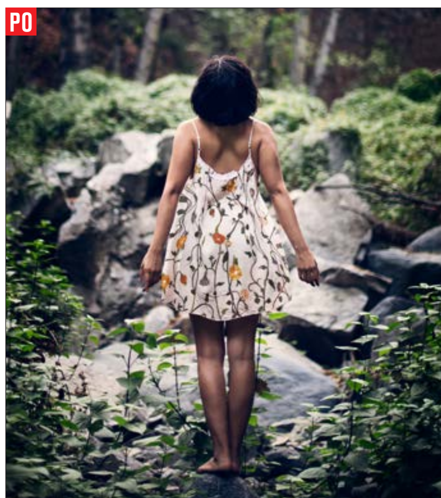


11 Jeśli mamy zastrzeżenia co do jakości wycięcia obiektu, możemy to nadal poprawić – pomaga w tym maska przy warstwie. Jeżeli chcemy usunąć nadmiar tła przy brzegu obiektu, zaznaczamy maskę. Następnie pędzlem w kolorze czarnym malujemy po zdjęciu ●, usuwając piksele. Analogicznie za pomocą białego pędzla możemy odsłonić to, co zostało zakryte.

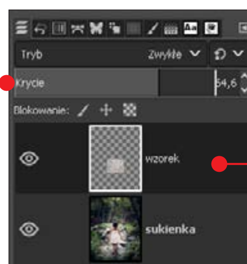
12 Na koniec możemy spłaszczyć obraz, a potem wykadrować (miniatury na Allegro mają proporcje kwadratu) czy poprawić kontrast lub kolory. Jak to zrobić, można dowiedzieć się z innych porad w tej książce.

25 Jak dodać wzór na ubraniu

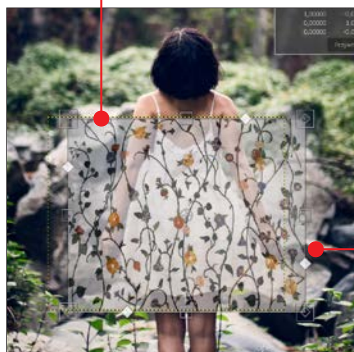




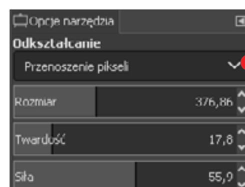
Jeśli białe ubranie na zdjęciu nie dość wyraźnie odbija się od tła lub po prostu chcemy zmienić jego wygląd, pomoże nam GIMP.



1 Otwieramy fotografię w programie GIMP. Następnie klikamy na **Plik** i **Otwórz jako warstwy...** i dodajemy do zdjęcia warstwę ze wzorem ●. Zmniejszamy krycie warstwy ●, aby odsłonić częściowo warstwę pod spodem ●.



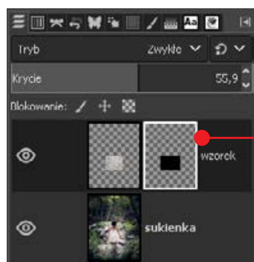
2 Za pomocą narzędzia **Uniwersalne przekształcenie** skalujemy warstwę ze wzorem tak, aby pokrywała rozmiarem ubrania ●.



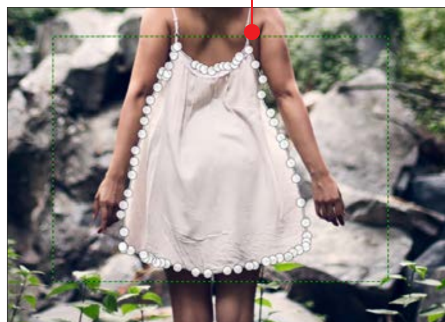
3 Warto nieco zniekształcić regularny wzór, aby lepiej symulował druk na pomiętej tkaninie. W tym celu z przybornika wybieramy narzędzie **Odkształcanie**. W opcjach narzędzia wybieramy **Przenoszenie pikseli** ●. Ustawiamy rozmiar narzędzia w zależności od wielkości zniekształcanego obszaru. Następnie modelujemy warstwę pędzlem, dopasowując do zagięć na tkaninie ●.



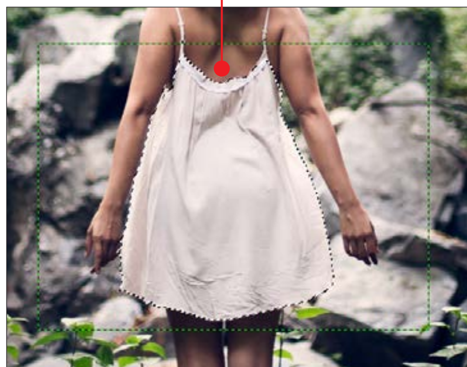
4 Teraz dodajemy do warstwy ze wzorem czarną maskę ● (klikamy na ●, zaznaczamy **Czarna** i klikamy na **Dodaj**). Wzór stał się niewidoczny na zdjęciu.



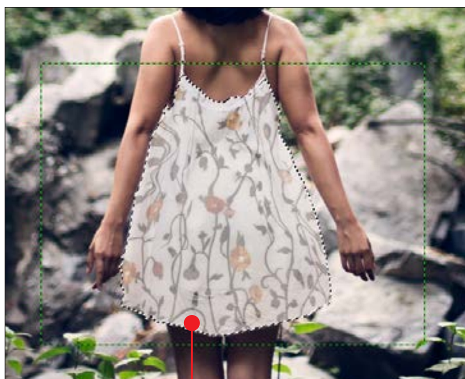
5 Za pomocą jednego z narzędzi zaznaczania, na przykład **Inteligentne nożyce**, obrysowujemy sukienkę ●.

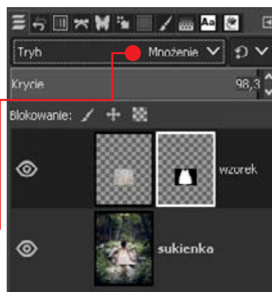


Jak wycinać obiekt z tła, mogliśmy się dowiedzieć ze strony 49. Wciskamy enter, aby utworzyć selekcję ●.



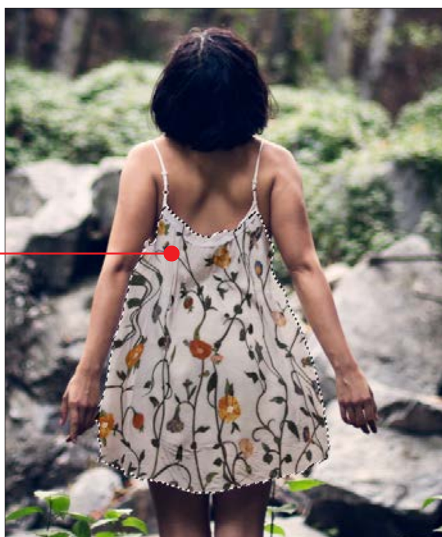
6 Wybieramy narzędzie **Wypełnienie kubełkiem** i ustawiamy biały kolor narzędzia (w opcjach narzędzia ustawiamy **100% krycie**). Zaznaczamy maskę przy warstwie ze wzorem i klikamy wewnątrz selekcji na zdjęcie. Wzór pojawił się tylko w obrębie zaznaczenia ●.

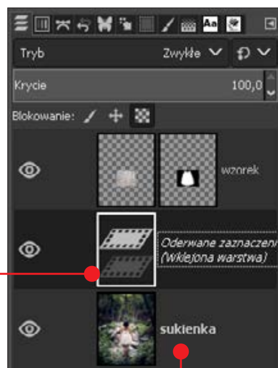


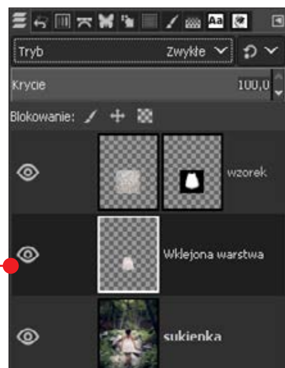


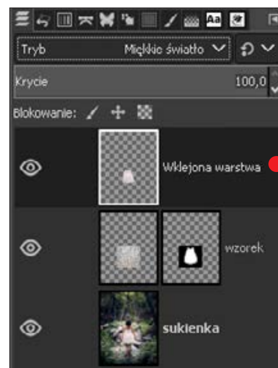
7 Zmieniamy tryb mieszania warstwy ze wzorem na **Mnożenie** ●. Wzór wymieszał się z detalami sukienki ●.

8 Możemy jeszcze podkreślić cienie i jaśniejsze miejsca na sukience. W tym celu, mając ciągle zaznaczoną sukienkę, zaznacza-









my dolną warstwę z fotografią ● i wciskamy [ctrl]+[C]. Następnie wciskamy [ctrl]+[V]. Klikamy na ● prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Do nowej warstwy**, by utworzyć nową warstwę z wklejonym fragmentem ●.

9 Przeciągamy warstwę na górę ● i zmieniamy jej tryb mieszania na **Miękkie światło**. Za pomocą suwaka **Krycie** regulujemy efekt na obydwu warstwach ze wzorem. Gotowe!

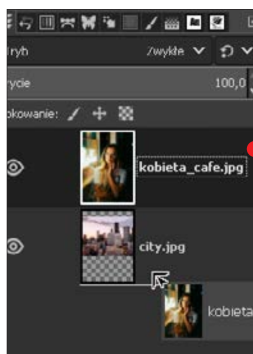
26 Jak zrobić refleks na szybie


PRZED


PO

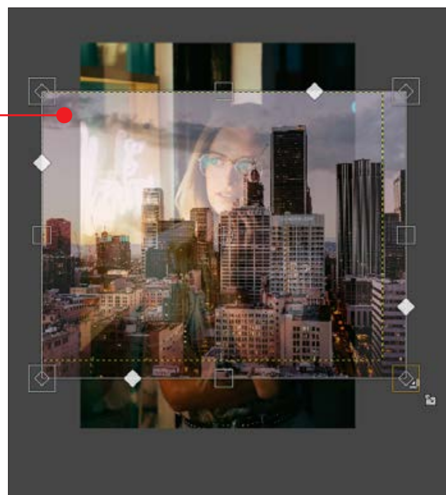
Portrety fotografowane przez szybę wyglądają efektownie. Zobaczmy, jak utworzyć taki refleks na gotowym zdjęciu. Wykorzystamy do tego celu portret zamyślonej dziewczyny oraz zdjęcie z widokiem miasta. Ma się ono odbijać w szybie, której w rzeczywistości nie ma. W opisany sposób możemy tworzyć dowolne odbicia i refleksy.

1 Z menu **Plik** wybieramy **Otwórz jako warstwy...**. W oknie dialogowym wybieramy potrzebne pliki – zdjęcie portretowe oraz zdjęcie miasta. Klikamy na **Otwórz**. Zdjęcia zostają wczytane na osobnych warstwach. Fotografia z miastem powinna być na górnej warstwie, a portret na dolnej. Jeśli jest ina-

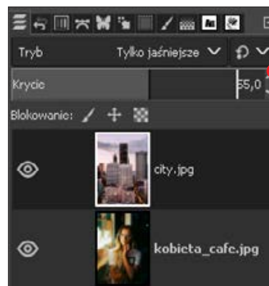


czej, musimy przeciągnąć warstwy na właściwe miejsce ●.

2 Jeśli warstwa z miastem ma niewłaściwy rozmiar, skalujemy ją za pomocą narzędzia **Uniwersalne przekształcenie**, dopasowując do obrazu poniżej ●. By ułatwić sobie zadanie, możemy zmniejszyć krycie warstwy z miastem (na panelu warstw).

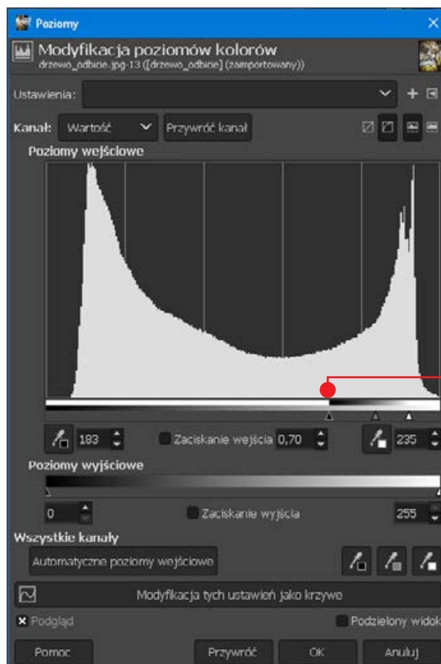


3 W kolejnym kroku zmieniamy tryb mieszania górnej warstwy z miastem na **Tylko jaśniejsze** (aby widoczne były jedynie jaśniejsze piksele warstwy) i mocno zmniejszamy krycie ●. W tym momencie nasze odbicie ● zaczyna coraz bardziej przypominać to, co chcemy osiągnąć.



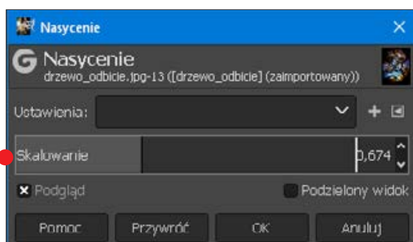


4 Aby jeszcze bardziej zredukować widoczność części refleksów, z menu **Kolory** wybieramy **Poziomy...**. W nowym oknie przesuwamy czarny suwak ● mocno w prawo, by przyciemnić ciemne partie obrazu (dzięki temu staną się niewidoczne w tym trybie mieszania). Możemy również przesunąć biały

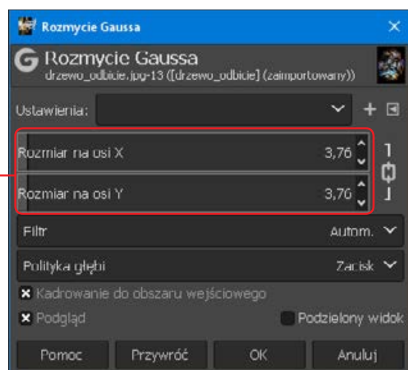


suwak w lewo, by najjaśniejsze miejsca bardziej się wyróżniały. Klikamy na **OK**.

5 Jeśli barwy odbicia są zbyt żywe, z menu **Kolory** wybieramy **Nasycenie...** , a w oknie dialogowym przesuwamy suwak nieco w lewo. Klikamy na **OK**.



6 W ostatnim kroku musimy nieco rozmyć warstwę z refleksem (ponieważ ostrość koncentruje się na twarzy za szybą, a nie na odbiciu). W tym celu z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie Gaussa...**. Teraz, przesuwając suwaki nieznacznie w prawo, rozmyjemy odbicie na szybie. Klikamy na **OK**. Gotowe.



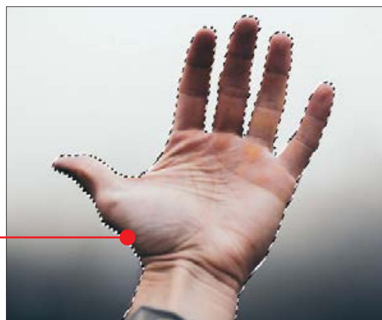
27 Jak zrobić efekt rozpadu na cząstki

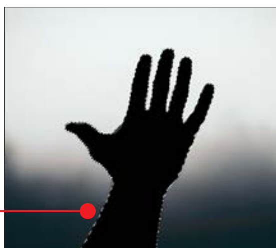


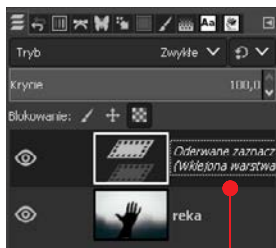


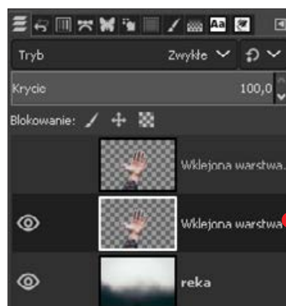
Efekt rozpadu na drobne cząstki, jak w filmie Avengers: Wojna bez granic, nie jest trudny do wykonania. Zobaczmy, jak w GIMP-ie wykonać taką manipulację. W naszym przykładzie stworzymy rozsypującą się rękę.

1 Otwieramy zdjęcie. Metodą opisaną na stronie 49 (lub inną) zaznaczamy główny motyw (tutaj rękę).

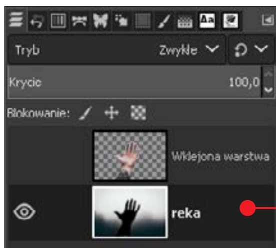






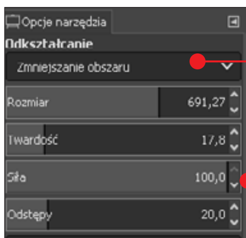


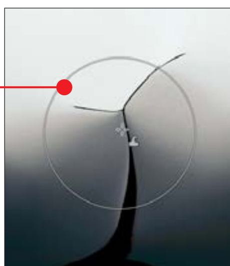
2 Następnie wciskamy ctrl+X, by skopiować i wyciąć zaznaczony obiekt ●. Wciskamy ctrl+V i wklejamy go na osobną warstwę. Klikamy prawym przyciskiem myszy na ● i wybieramy **Do nowej warstwy**.

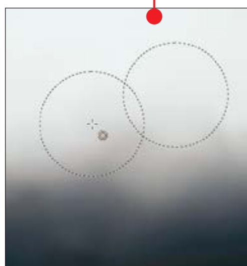


3 Wyłączamy ikonę oka przy warstwie z ręką i zaznaczamy dolną warstwę ●.

4 Teraz usuńmy kształt ręki z tła i zastąpmy ją otoczeniem. Możemy najpierw posłużyć się narzędziem **Odkształcanie** ustawionym w tryb ●. Ustawiamy spory Rozmiar narzędzia i dużą **Siłę** ● działania. Klikamy na kształt i zasysamy piksele do wewnątrz ●, dzięki czemu otoczenie samo zaczyna zasłaniać miejsce po ręce. Resztę dopracujemy narzędziem **Klonowanie** lub **Łatka** ● (patrz strona 34).

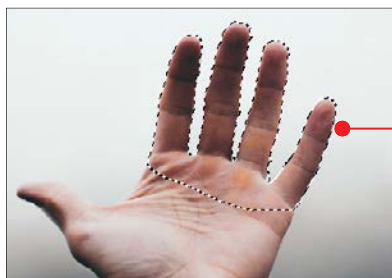




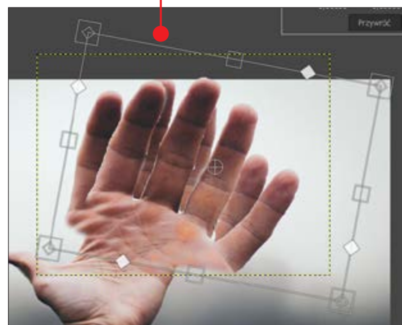


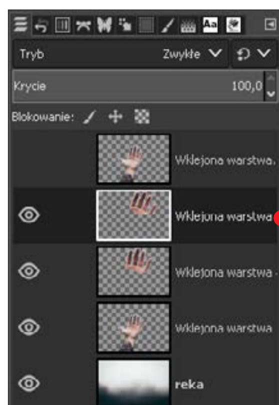
5 Klikamy na warstwę z ręką prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Dopasuj warstwę do wymiarów obrazu**. Następnie na panelu warstw klikamy na ●, aby powielić warstwę z ręką. Wyłączamy ikonę oka przy warstwie i zaznaczamy dolną warstwę z ręką ●.

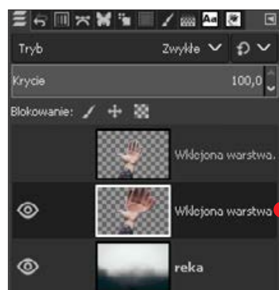
6 Musimy powiększyć i zniekształcić palce dłoni. Jednym z narzędzi selekcji (na przykład **Odręczne zaznaczanie obszarów**) zaznaczamy palce ●. Potem wciskamy ctrl+C i ctrl+V i postępujemy tak jak w punkcie **2**.

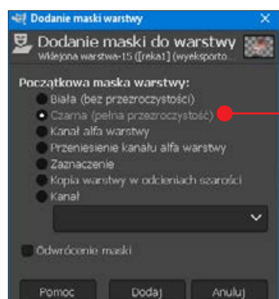


7 Teraz narzędziem **Uniwersalne przekształcenie** powiększamy i przesuwamy kopie palców ●. Wciskamy enter. Możemy





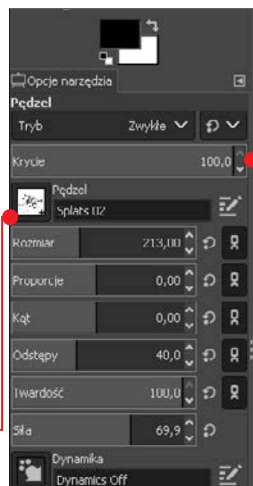




w ten sposób utworzyć kilka warstw z palcami i zniekształcać je osobno.

8 Zaznaczamy najwyższą z warstw ze zniekształconymi palcami ● i klikamy na nią prawym przyciskiem myszy. Wybieramy **Połącz w dół**. Potem wybieramy kolejną warstwę, aż wszystkie warstwy ze zniekształconymi palcami będą spłaszczone z dolną warstwą z dłonią ●.

9 Zaznaczamy tę warstwę i klikamy na ● w panelu z warstwami. W oknie dialogowym wybieramy **Czarna** ● i klikamy na **Dodaj**. Zawartość warstwy staje się niewidoczna. Włączamy widoczność górnej warstwy, zaznaczamy ją i klikamy na ikonę maski. Tym razem wybieramy opcję **Biała** i klikamy na **Dodaj**. Zaznaczamy białą maskę przy górnej warstwie ●.

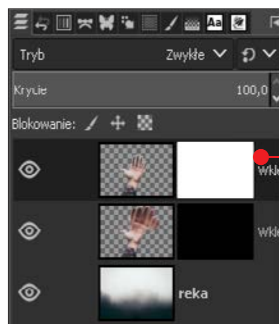


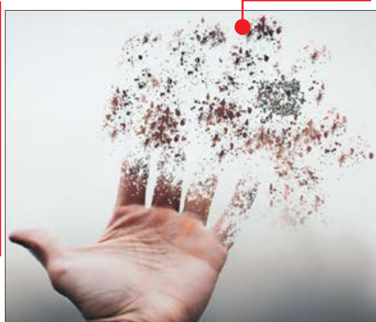
10 Z przybornika wybieramy narzędzie **Pędzel**, ustawiamy czarny kolor narzędzia. Na panelu opcji z listy ● wybieramy taką końcówkę, która będzie dobrze symulować kruszący się obiekt. Ustawiamy pełne krycie narzędzia ●.

11 Teraz malujemy pędzlem po palcach, usuwając je częściowo ●.



12 Następnie dobieramy biały kolor narzędzia, zaznaczamy czarną maskę przy dolnej warstwie ● i klikamy dookoła palców, odsłaniając te zniekształcone ●. Efekt ma przypominać rozsypujący się obiekt. Na koniec możemy spłaszczyć obraz i zapisać na dysku.





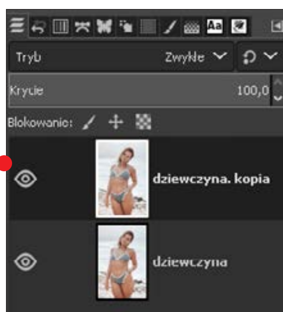
28 Jak wymodelować modelkę

Patrząc na zdjęcia perfekcyjnych ciał modelek i modeli w reklamach, dobrze wiemy, że duża w tym zasługa Photoshopa. Ale także za pomocą GIMP-a można poprawić to i owo na fotografii. Jeśli mamy problem z krągłościami na fotce, wymodelujmy je. GIMP wyposażono w wygodne narzędzie do modelowania między innymi części ciała. Możemy zmienić rozmiar biustu, wyszczuplić talię czy uda, powiększyć mięśnie czy poprawić kształt twarzy.

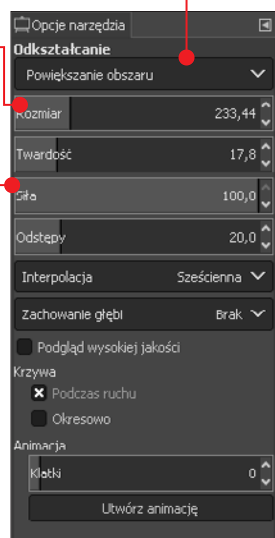


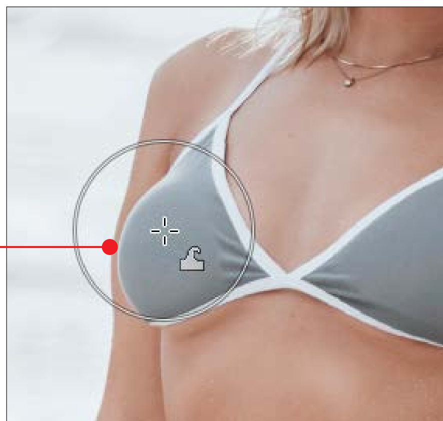


1 Klikamy na ● oraz powielamy warstwę ze zdjęciem, nad którym zamierzamy popracować. Zaznaczamy górną warstwę ●. Dolna przyda nam się w razie potrzeby naprawy wszelkich błędów.

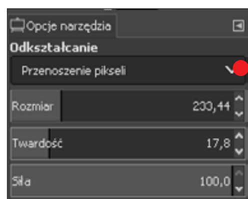


2 Z przybornika wybieramy narzędzie **Odkształcanie**. Jeśli chcemy powiększyć biust lub mięśnie, w opcjach narzędzia wybieramy **Powiększanie obszaru** ●. Suwakiem ustawiamy rozmiar ● narzędzia adekwatny do rozmiaru obszaru, który chcemy modelować. Dobieramy też siłę ● – im wyższa wartość, tym mocniej będzie działać narzędzie i szybciej uzyskamy efekt, a im mniejsza wartość, tym działanie będzie subtelniejsze. Zaznaczamy **Podgląd wysokiej jakości**, aby od razu widzieć poprawnie rezultat pracy.

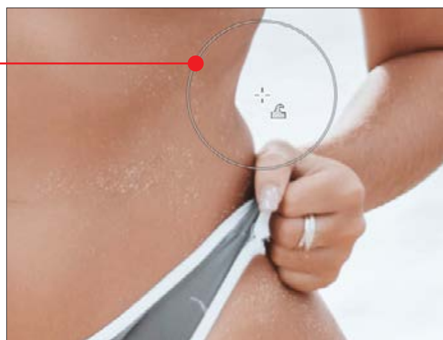


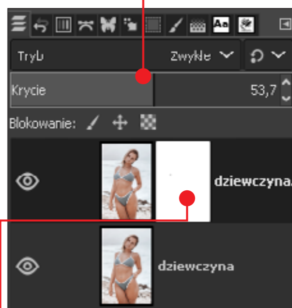


3 Następnie klikamy na miejsce, które chcemy uwydatnić ●. W ten sposób powiększymy biust, mięśnie, oczy ● czy usta. Uważajmy jednak, by nie przesadzić z efektem – po pierwsze, może on wyglądać mało naturalnie, po drugie, obraz traci na jakości.

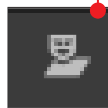


4 Jeśli chcemy na przykład wyszczuplić talię czy uda, ustawmy tryb pracy narzędzia **Odkształcanie** na **Przenoszenie pikseli** ●. Następnie musimy przesuwać narzędziem po obrazie, upychając i modelując detale sylwetki ●. W taki sam sposób można wymodelować kształt twarzy, a nawet poprawić uśmiech. Aby zmniejszyć na przykład nos, trzeba klikać narzędziem w trybie **Zmniejszanie obszaru**.





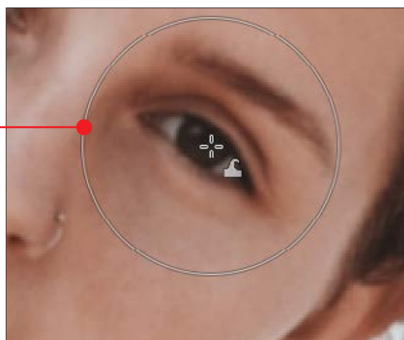
5 Podczas edycji zdarza się, że zniekształceniu ulegną również obszary, które nie powinny być zmienione. Aby to naprawić, dodajmy do zmienionej warstwy maskę ●. W tym celu klikamy na ●, wybieramy **Biała** i klikamy na **Dodaj**.



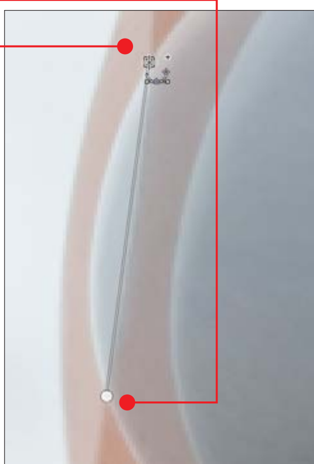
6 Zmniejszamy krycie ● górnej warstwy, aby zobaczyć również detale pod spodem. Powiększamy obszar, który chcemy skorygować.

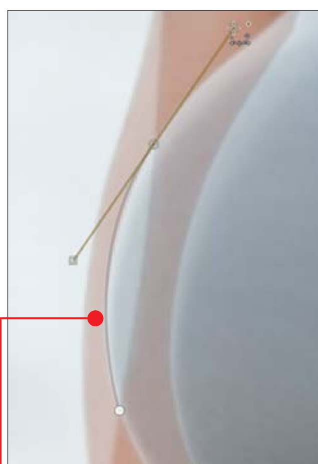
7 Zaznaczamy białą maskę przy warstwie i wybieramy **Pędzel**. Dobieramy czarny kolor narzędzia oraz dość twardą końcówkę. Malujemy pędzlem po fotografii, usuwając zniekształcone obszary. Białym pędzlem przywrócimy usunięte piksele, więc nie musimy się martwić, gdy coś nam nie wyjdzie za pierwszym razem.

8 Jeśli jednak chcemy mieć pewność, że retusz będzie staranny, możemy utworzyć zaznaczenie, dzięki któremu nie wyjdziemy pędzlem poza linię. W przypadku okrągłych kształtów bardzo przydaje się narzędzie **Ścieżka**. Klikamy narzędziem na jeden

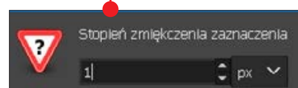


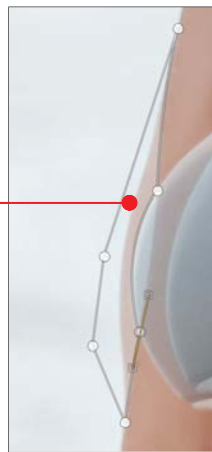
punkt ●, a następnie klikamy na drugi ● i przeciągamy myszą tak, by utworzył się łuk ●. Jak rysować ścieżki, przeczytamy na stronie 89.

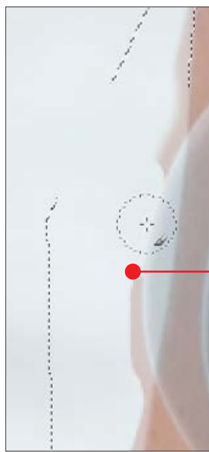




9 Po obrysowaniu ● detalu wciskamy [enter], by utworzyć selekcję. Możemy wygładzić jej brzeg, wybierając z menu **Zaznaczenie** opcję **Zmiękcz...**, ustawiając promień rozmycia ● i klikając na **OK**.



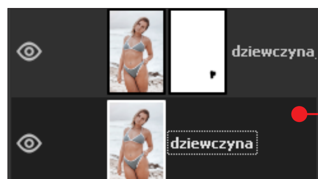




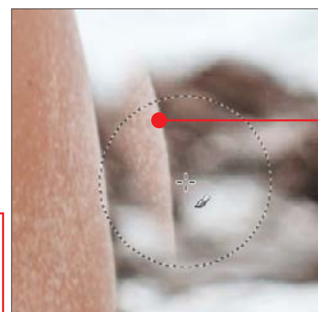
10 Następnie czarnym narzędziem **Pędzel** malujemy wewnątrz zaznaczenia ●, usuwając zniekształcone piksele. Usuwamy zaznaczenie, wybierając z menu **Zaznaczenie** opcję **Brak**.

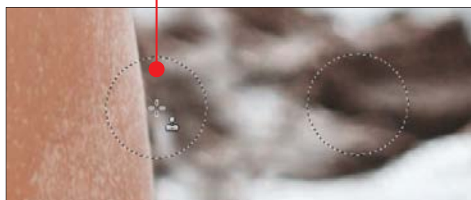
11 Przy odchudzaniu postaci może się zdarzyć, że podczas odsłaniania oryginalnej warstwy odsłonimy niechciane elementy (na przykład kawałek nogi) ●. W takim przypadku musimy wyretuszować ten obszar, zakrywając go pikselami otoczenia.

12 Na panelu z warstwami zaznaczamy dolną warstwę ●. To na niej będziemy przeprowadzać retusz.



13 Z przybornika wybieramy narzędzie **Klonowanie**. Klikamy z wciśniętym klawiszem [ctrl] na miejsce, skąd chcemy pobrać piksele. Następnie klikamy na niepotrzebny element, usuwając go ●. Jak retuszować zdjęcia, możemy dowiedzieć się z rozdziału **3**.

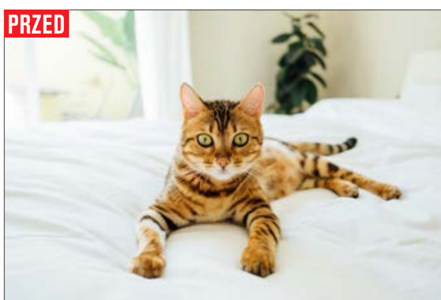


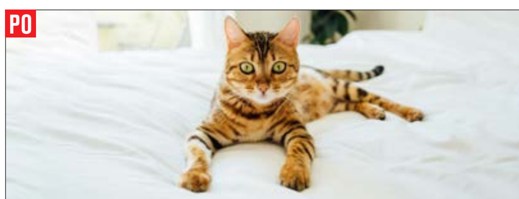


5 Przygotowujemy obrazy

Zdjęcie do legitymacji albo profilowe, logo z podpisem do oznaczania zdjęć, miniatura do internetu – to wszystko można przygotować w GIMP-ie. Przeczytajmy, w jaki sposób

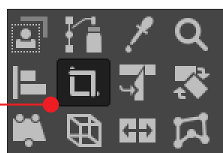
29 Jak wykadrować zdjęcie na tło Facebooka

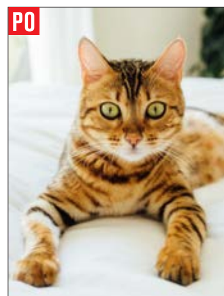


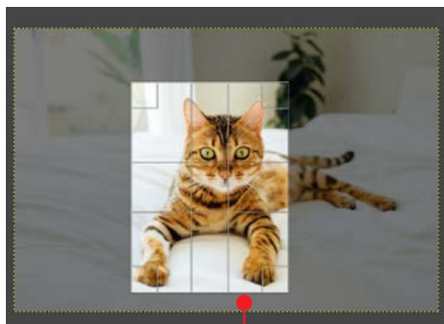


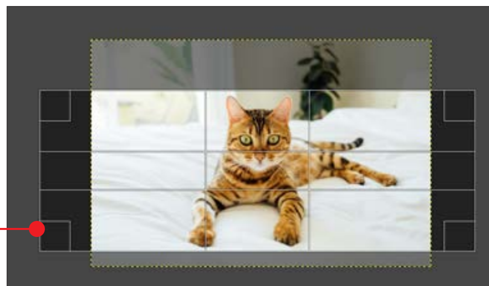
Przygotowując zdjęcia do projektu, do wydruku czy na stronę, gdzie miejsce przeznaczone na obraz ma określone proporcje, warto je odpowiednio wykadrować.

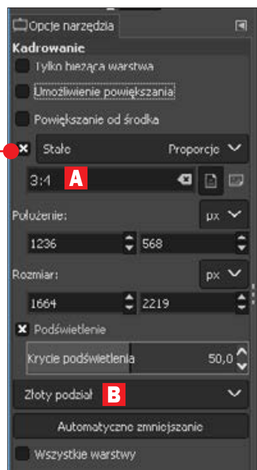
1 Z przybornika po lewej wybieramy narzędzie **Kadrowanie**. Jeśli chcemy, by obraz miał określone proporcje, w panelu z opcjami narzędzia zaznaczamy **Stałe** i wybieramy **Proporcje**.





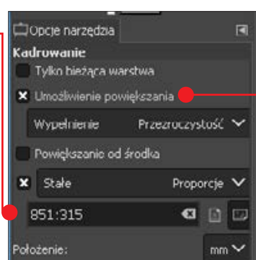






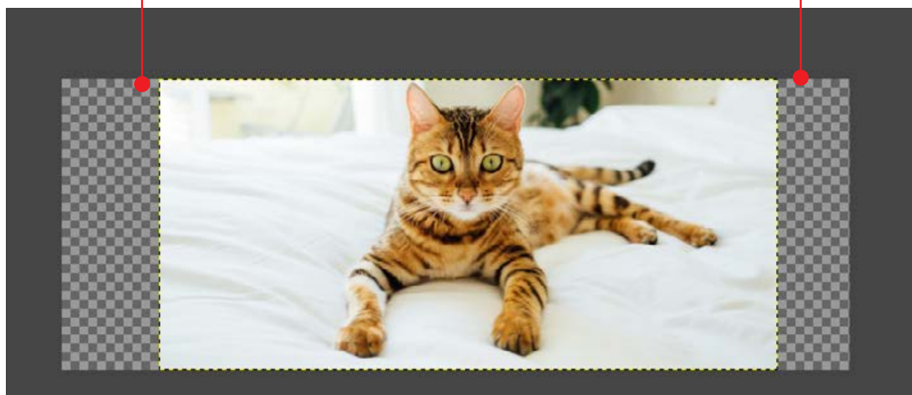
W polu **A** podajemy stosunek boków obrazu, jaki chcemy uzyskać. W polu **B** możemy wskazać pomocne przy komponowaniu kadru linie. Następnie z wciśniętym lewym przyciskiem myszy rysujemy na zdjęciu ramkę kadru ●.

2 Jeśli zależy nam na konkretnym wymiarze kadru, bo na przykład przygotowujemy zdjęcie na tło Facebooka, postępujemy tak, jak opisano w poprzednim punkcie. Docelowe wymiary obrazu wpisujemy w pole ● jako proporcje. Kadrujemy zdjęcie.



3 Jeśli główny motyw nie mieści się w kadrze, możemy rozszerzyć kadr ● poza obszar fotografii (by potem uzupełnić braki ● za pomocą retuszu, patrz poprzedni rozdział). W tym celu na panelu opcji zaznaczamy **Umożliwienie powiększania** ●.

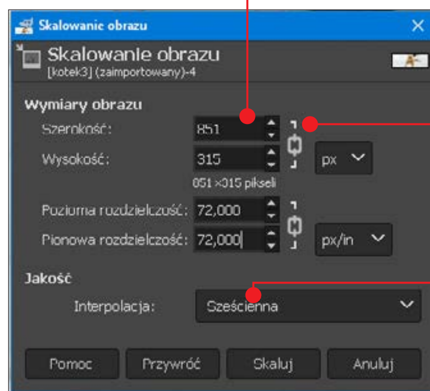
4 Po dostosowaniu kadru wciskamy enter, by przyciąć niepotrzebne brzegi. Następnie zmieniamy rozmiar fotografii (patrz następna porada), podając wymagane parametry (na przykład w przypadku tła Facebooka 851 x 315 pikseli). Jak zapisać zdjęcie do internetu, dowiemy się ze strony 73.



30 Jak skalować fotografię

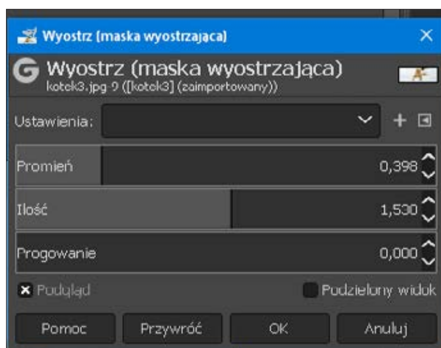
Przygotowując zdjęcie na przykład do internetu, zwykle musimy je zmniejszyć. A czasem odwrotnie – potrzebne może być powiększenie.

1 Z menu **Obraz** wybieramy **Skaluj obraz...**. W nowym oknie w jedno z pól ● wpisujemy potrzebny nam wymiar. Ikona zamkniętego łańcucha ● oznacza, że zachowamy proporcje obrazu (drugi rozmiar zostanie dostosowany do pierwszego).



2 Od ustawień w polu **Jakość**, **Interpolacja** zależy często wygląd skalowanego obrazu. Jeśli zmniejszamy zdjęcie, możemy zostawić domyślną wartość ● (choć w wielu przypadkach opcja **Liniowa** zachowuje najwięcej szczegółów). W przypadku powiększania obrazu najlepszy efekt może dać ustawienie **NoHalo**. Klikamy na **OK**.

3 Po przeskalowaniu fotografii najlepiej ją nieco wyostrzyć (patrz strona 16), na przykład stosując podane na ilustracji ustawienia ●.

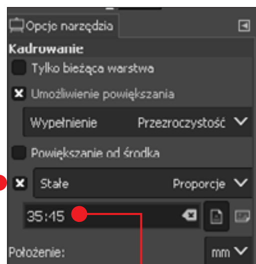


31 Jak przygotować zdjęcie do legitymacji

Zdjęcie do legitymacji możemy wykonać i wydrukować samodzielnie. Jeśli nie mamy dobrej drukarki fotograficznej, najlepiej zamówić odbitkę w fotolabie. Warto przy tym na jednej odbitce umieścić wiele zdjęć legitymacyjnych, aby mieć nie tylko potrzebny instytucji komplet, ale i fotki na przyszłość. Zobaczmy, jak przygotować plik do fotolabu.



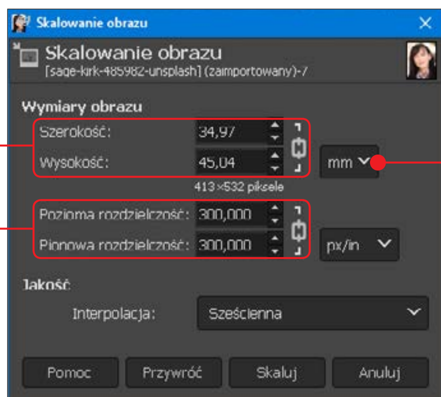




1 Kadrujemy fotografię w sposób opisany w poradzie Jak odpowiednio wykadrować zdjęcie (patrz strona 62). Wybieramy narzędzie **Kadrowanie**, zaznaczamy **Stałe**, wybieramy **Proporcje** i w pole wpisujemy wymiary fotografii, które jednocześnie będą jej proporcjami.

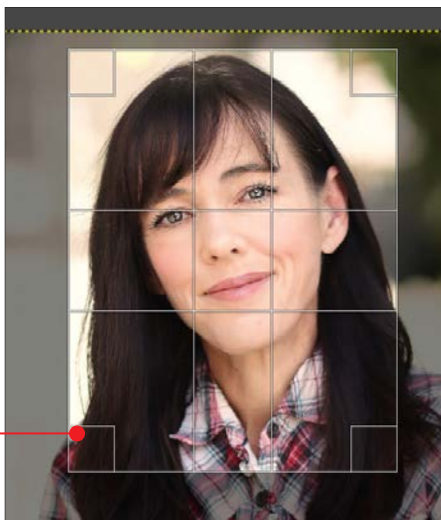
2 Kadrujemy zdjęcie zgodnie z wymaganiami. Wciskamy enter.

3 Teraz musimy dostosować rozmiar (robimy to tak, jak opisano na stronie 64). Z menu **Obraz** wybieramy **Skaluj obraz...**. W polach związanych z rozdzielczością podajemy (lub inną wymaganą w fotolabie). Jako jednostki wybieramy (milimetry), a w polach podajemy potrzebne wymiary. Nie przejmujmy się, że wymiary są minimalnie niedokładne. Klikamy na **Skaluj**.

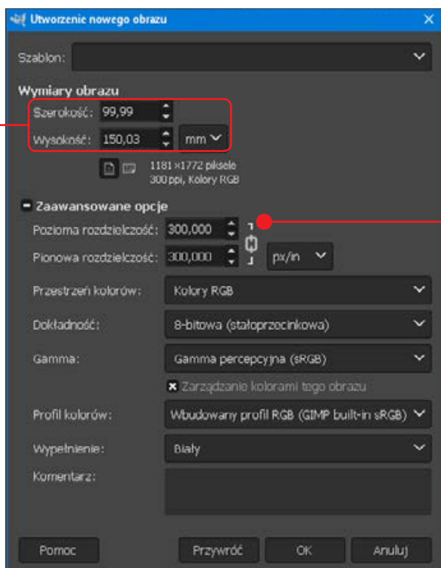


4 Teraz wciskamy ctrl+A, by zaznaczyć cały obraz. Następnie wciskamy ctrl+C, by skopiować go do schowka.

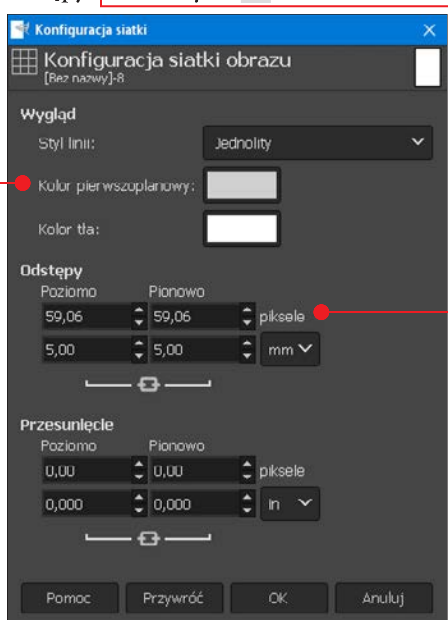
5 W kolejnym kroku musimy przygotować tło odbitki. Z menu **Plik** wybieramy



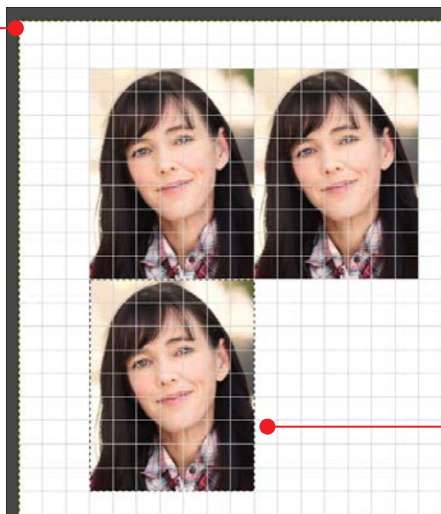
Nowy.... Rozwijamy **Zaawansowane opcje**. Podajemy rozdzielczość odbitki (taką jak wcześniej ustawiliśmy dla pojedynczego zdjęcia). W pola wpisujemy wymiary odbitki 10 x 15. Jako wypełnienie wybieramy kolor biały. Profil kolorów zostawiamy domyślny lub wybieramy profil drukarki. Klikamy na **OK**.



6 Aby wygodnie rozłożyć zdjęcia na tle, skorzystajmy z siatki. W menu **Widok** zaznaczamy **Siatka**, a także **Przyciąganie do siatki**. Teraz w menu **Obraz** wybieramy **Skonfiguruj siatkę...**. W nowym oknie określamy kolor siatki (na przykład szary ●) oraz odstępy ●. Klikamy na **OK**.



7 Teraz, wciskając ctrl+V, wklejamy skopiowane zdjęcie na przygotowane tło. Za

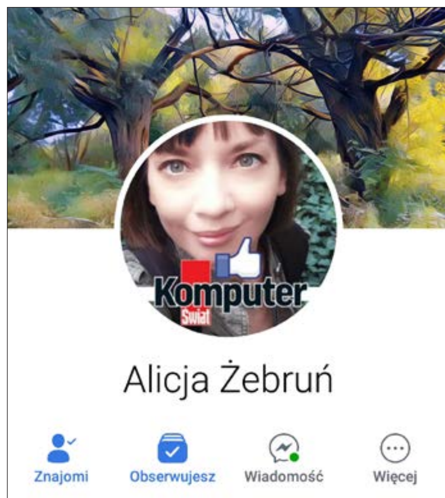


pomocą narzędzia **Przesunięcie** przesuwamy warstwę z obrazkiem bliżej lewego narożnika ●, dopasowując do siatki. Ponownie wciskamy ctrl+V, wklejając kolejne zdjęcie – dosuwamy je obok poprzedniego, tak aby ich boki były dopasowane ●. Podobnie postępujemy w przypadku kolejnych miniatur. Na koniec eksportujemy obraz, zapisując go w formacie JPEG (patrz rozdział 1). Taki plik możemy zanieść lub wysłać do wybranego fotolabu, a następnie wydrukowane zdjęcia wyciąć nożyczkami, nożykiem lub specjalną gilotyną do papieru.

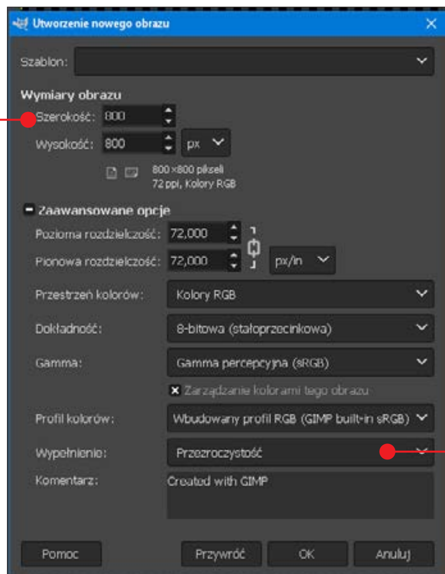
32 Jak przygotować nakładkę na zdjęcie profilowe na Facebooku

Na Facebooku z różnych okazji dodajemy do zdjęcia profilowego nakładki, na przykład informujące o naszym poparciu dla jakiejś inicjatywy. Zobaczmy, jak samodzielnie stworzyć taką nakładkę w GIMP-ie. Możemy do tego celu wykorzystać na przykład nasze własne logo czy grafikę lub logo ulubionego czasopisma. Grafikę Komputer Świat na przezroczystym tle ● można pobrać na przykład ze strony Wikipedii. Podobnie jak facebookową ikonę Lubię to, którą wkomponujemy w nakładkę.



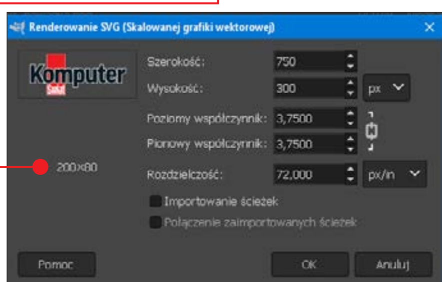


1 Z menu **Plik** wybieramy **Nowy...**. W oknie dialogowym podajemy wymiary, na przykład ●. Teraz rozwijamy **Zaawansowane opcje** i wybieramy ●. Nasza nakładka musi być na przezroczystym tle. Klikamy na **OK**.

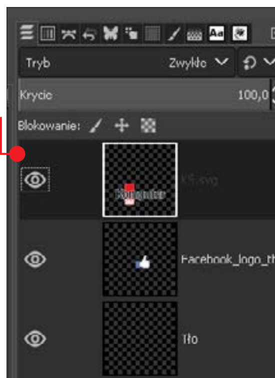


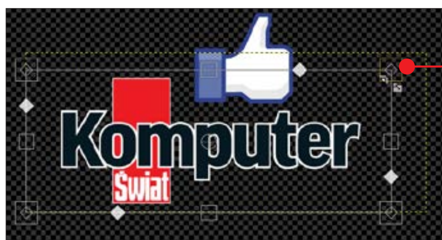
2 Jeśli w komponowaniu nakładki przeszkadza nam wygląd czy kolor domyślnej szachownicy symbolizującej przezroczystość, zmieńmy to. Z menu **Edycja** wybieramy **Preferencje**. Przechodzimy do działu **Interfejs** i **Wyświetlanie**. Z listy wybieramy inny wygląd przezroczystości i klikamy na **OK**.

3 Teraz z menu **Plik** wybieramy **Otwórz jako warstwy...**. Wczytujemy do GIMP-a grafiki na przezroczystym tle. Jeśli wybraliśmy plik SVG, może pojawić się okno dialogowe, w którym określamy potrzebny rozmiar grafiki, na przykład ●.



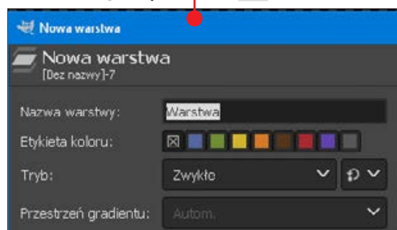
4 Wczytane grafiki ułożone są na osobnych warstwach ●. Zaznaczamy wybraną warstwę, aby ją przesuwać czy skalować. Do tego celu możemy wykorzystać narzędzie **Uniwersalne przekształcenie**. Aby skalować warstwę z zachowaniem proporcji, przeciągamy za narożnik ● (zewnętrzny kwadrat musi być podświetlony na żółto) i wciskamy shift.





5 Ustawiamy pozycję naszych grafik tak, aby nie zasłaniały potem zbyt mocno profilowego zdjęcia. Pamiętajmy jednak, że w przypadku okrągłego zdjęcia profilowego pewien obszar na bokach może być mocniej przysłonięty. Dlatego odpowiednio zaprojektujmy naszą nakładkę.

6 Do wczytanych grafik dodajmy jeszcze poziomy pas, dzięki któremu nakładka będzie lepiej wyglądać także przy kwadratowym zdjęciu profilowym. Dodajemy nową pustą warstwę – na panelu warstw klikamy na ●, a następnie w oknie dialogowym ● na **OK**.



7 Przesuwamy nową warstwę poniżej warstw z grafikami i zaznaczamy ją. Następnie za pomocą narzędzia **Zaznaczenie prostokątne** rysujemy poziomy pas na obrazku ●.Potem wybieramy biały kolor w polu



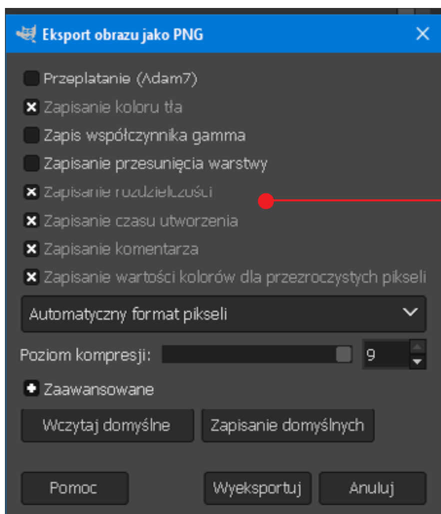
koloru pierwszoplanowego i za pomocą narzędzia **Wypełnienie kubełkiem** klikamy na narysowany pas i wypełniamy go wybraną barwą. Przesuwamy warstwę z pasem ● w odpowiednie miejsce za pomocą narzędzia **Przesunięcie**.



8 Możemy usunąć część białego pasa spod liter grafiki. W tym celu za pomocą narzędzia **Zaznaczenie prostokątne** obrysowujemy obszar ●, z którego chcemy usunąć namalowany wcześniej pas. Wciskamy klawisz [delete]. Możemy również użyć narzędzia **Gumka** i wytrzeć niepotrzebne piksele. Gotowe!



9 Na koniec musimy odpowiednio zapisać naszą nakładkę. Z menu **Plik** wybieramy **Wyeksportuj jako...**. Nadajemy nazwę i wybieramy rozszerzenie pliku. Zapisując jako **PNG**, zachowamy przezroczystość. Klikamy na **Wyeksportuj**. W nowym oknie możemy zostawić domyślne ustawienia ● i klikamy na **Wyeksportuj**. Teraz możemy dodać nakładkę do naszego zdjęcia profilowego na Faceboku (patrz ramka obok).



JAK UMIEŚCIĆ NASZĄ NAKŁADKĘ NA FACEBOOKU

Do wstawiania i tworzenia nakładek na Facebooku przeznaczone jest narzędzie **Frame Studio**. Znajdziemy je na stronie **www.facebook.com/fbcameraeffects**.

1 Klikamy na przycisk **Otwórz Frame Studio**, następnie na **Prześlij grafikę**. Wybieramy z dysku komputera utworzoną wcześniej nakładkę na przezroczystym tle i klikamy na **Otwórz**.

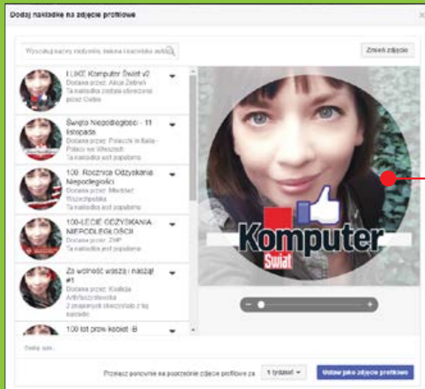
2 Teraz naszą grafikę odpowiednio skalujemy i przesuwamy w oknie. Po prawej na podglądzie widzimy, jak nasza nakładka będzie się prezentować na malutkim profilowym zdjęciu. Klikamy na **Dalej**.

3 Nazywamy naszą nakładkę. Możemy również podać inne parametry, na przykład słowa kluczowe, po których będzie można ją wyszukać na Facebooku. Następnie klikamy na **Dalej**, **Opublikuj** i na **Gotowe**.

Wymagane szczegółowe informacje

Nazwa: LIKE Komputer Świat v2

4 Od razu możemy nakładkę umieścić na zdjęciu profilowym. Klikamy na **Ustaw jako zdjęcie profilowe** i na **OK**.



Utwórz nakładkę

Prześlij grafikę

Podgląd

Komputer Świat

Zapisz jako wersję roboczą | Wyświetl podgląd na urządzeniu mobilnym | Projektowanie | Szczegóły | Weryfikacja | Wstecz | Dalej

33 Jak dodać logo z własnego podpisu do zdjęcia



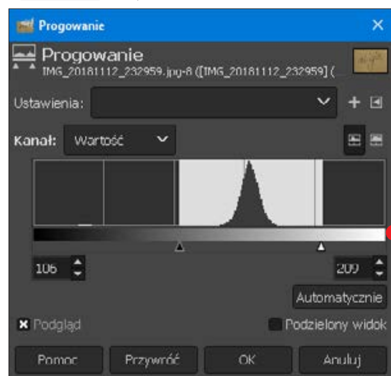


Zanim umieścimy nasze zdjęcie w internecie, warto dodać do niego podpis autora czy logo. Jak pracować z tekstem, możemy dowiedzieć się z rozdziału 8. A w tej poradzie przeczytamy, jak z własnoręcznego podpisu zrobić logo.

1 Podpisujemy się na gładkim, jasnym papierze. Następnie skanujemy podpis lub robimy mu zdjęcie. Wczytujemy obraz do programu GIMP. Jeśli obraz nie ma poprawnej orientacji, możemy to naprawić narzędziem **Obrót**.

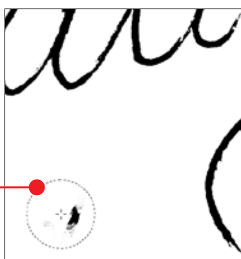


2 Teraz z menu **Kolory** wybieramy **Progowanie...**. Zdjęcie zostanie poddane grafizacji, a liczba kolorów zostanie ograniczona do dwóch. Ciemne kolory staną się czarne, a jasne – białe. Możemy wyregulować proporcje. Klikamy na **OK**.





3 Jeśli zostały jakieś niepotrzebne plamki poza podpisem, możemy je zamalować białą farbą za pomocą narzędzia **Pędzel**.

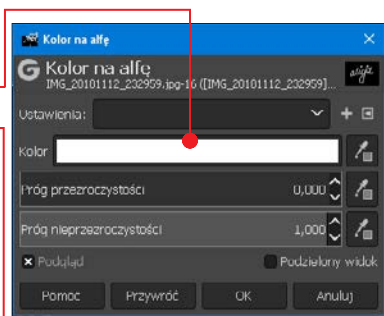


4 Jeśli chcemy, aby nasze logo było białe, z menu **Kolory** wybieramy polecenie **Odwróć**. Wówczas kolory zostaną odwrócone – czarne stanie się białe, a białe czarne.



5 W kolejnym kroku na panelu warstw klikamy prawym przyciskiem myszy na warstwę z podpisem i wybieramy **Dodaj kanał alfa**. Następnie z menu **Kolory** wybieramy **Kolor na alfę...**. W nowym oknie określamy, który kolor ma być przezroczysty. Do-

myślnie jest to kolor biały. Klikamy na ●, wybieramy kolor czarny ● i klikamy dwa razy na **OK**. Mamy biały podpis na przezroczystym tle ●.

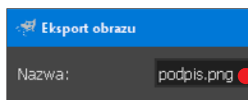




6 Teraz z menu **Obraz** wybieramy **Kadruj do zawartości**, aby przyciąć automatycznie obraz aż do krawędzi podpisu.



7 Zapisujemy logo na przezroczystym tle. W tym celu z menu **Plik** wybieramy **Wyeksportuj jako...**. W nowym oknie podajemy nazwę pliku wraz z rozszerzeniem – PNG ●. Klikamy na **Wyeksportuj**. W kolejnym oknie klikamy na **Wyeksportuj**.



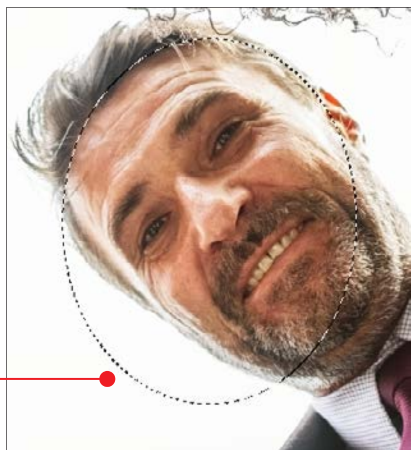
8 Teraz otwieramy w GIMP-ie zdjęcie, do którego chcemy dodać logo. Następnie z menu **Plik** wybieramy **Otwórz jako warstwy...**, wybieramy plik z podpisem i klikamy na **Otwórz**. Logo zostaje dodane do zdjęcia ●.



9 Za pomocą narzędzia **Skalowanie** możemy dostosować rozmiar i pozycję podpisu ● na zdjęciu. Na koniec zapisujemy fotografię, wybierając z menu **Plik** polecenie **Wyeksportuj jako...**.

34 Jak ocenzurować zdjęcie

Jeśli w internecie umieszczamy zdjęcia z osobami, które mogłyby mieć coś przeciwko rozpowszechnianiu ich wizerunku, najlepiej ocenzurować twarze.

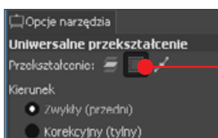


1 Z przybornika wybieramy jedno z narzędzi zaznaczania, na przykład **Zaznaczenie eliptyczne**. Z wciśniętym lewym przyciskiem myszy tworzymy zaznaczenie ●, obejmując obszar, który chcemy ocenzurować.



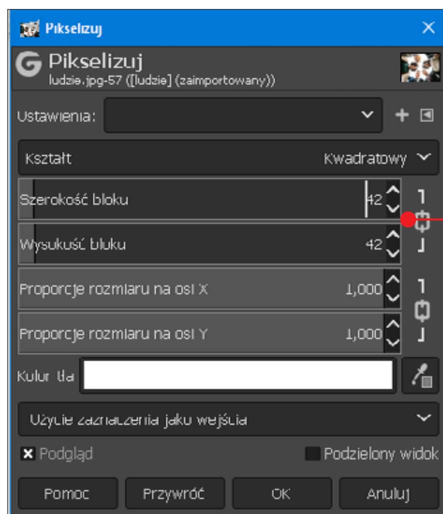


2 Zaznaczenie możemy jeszcze poprawić, dopasowując je do wybranego obszaru. Warto w tym celu wykorzystać narzędzie **Uniwersalne przekształcenie**. Na panelu opcji zaznaczamy ●, aby modyfikować zaznaczenie. Przeciągając za uchwyty ●, modyfikujemy kształt zaznaczenia. Na koniec klikamy na **Przekształć**.

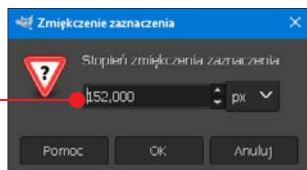




3 Brzeg zaznaczenia możemy nieco rozmyć, by zaaplikowany za chwilę efekt nie odcinał się ostro od reszty fotografii. W tym celu z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Zmiękcz...**. W oknie dialogowym podajemy wartość rozmycia zależną od wielkości zaznaczonego obszaru ● i klikamy na **OK**.

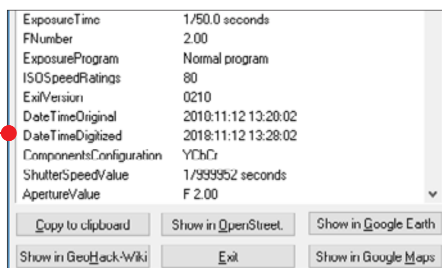


4 Z menu **Filtry** wybieramy **Rozmycie** i **Pikselizuj...**. W nowym oknie suwakami ● określamy wielkość generowanych pikseli. Im większe, tym oczywiście twarz coraz mniej rozpoznawalna. Jeśli chcemy zostawić nieco detali twarzy (czy innego elementu, który cenzurujemy), ustawmy mniejszą wartość. Klikamy na **OK**. Następnie z menu **Zaznaczenie** wybieramy opcję **Brak**. Gotowe.

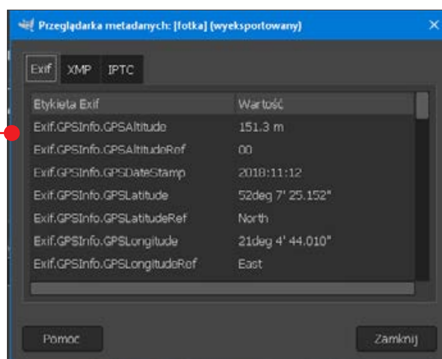


35 Jak bezpiecznie zapisać zdjęcie do internetu

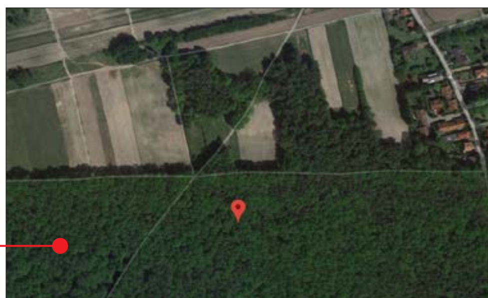
Nasze aparaty i smartfony dodają do zdjęć sporo informacji o nas. Poczynając od modelu i ustawień aparatu, a kończąc na lokalizacji wykonanej fotografii. Można je zobaczyć za pomocą różnych programów (także



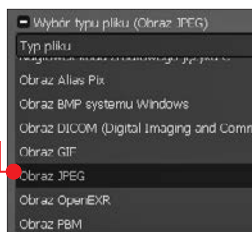
GIMP-a – po wybraniu z menu **Obraz** opcji **Metadane**, **Wyświetl metadane**), a lokalizację wyświetlić na różnego typu mapach. W ten sposób możemy pokazać innym, gdzie i jak mieszkamy. Jeśli takie dane wpadną w niepowołane ręce, mogą stanowić dla nas zagrożenie. Dlatego przed umieszczeniem zdjęcia w internecie starannie usuńmy dane. Możemy to zrobić, zapisując fotkę w GIMP-ie.



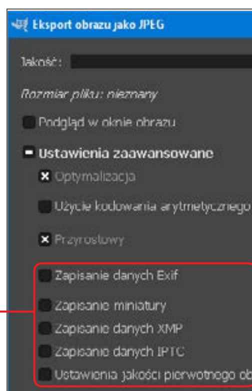
1 Z menu **Plik** wybieramy **Wyeksportuj jako...**. Nadajemy nazwę plikowi i wybieramy rozszerzenie odpowiednie dla inter-



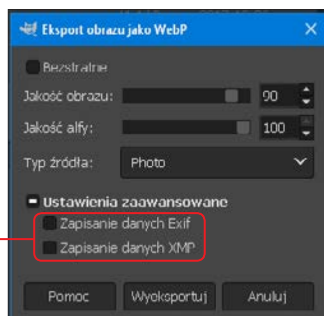
netu (.jpg, .webp). Klikamy na **Wyeksportuj**.



2 Jeśli wybraliśmy **JPEG**, w oknie ustawień jakości rozwijamy **Ustawienia zaawansowane** i usuwamy zaznaczenia z pól. Klikamy na **Wyeksportuj**.



3 Jeśli wybraliśmy **WebP** (format, za pomocą którego lepiej skompresujemy zdjęcie, nie tracąc jakości), w oknie ustawień jakości rozwijamy **Ustawienia zaawansowane** i usuwamy zaznaczenia z pól. Klikamy na **Wyeksportuj**.



36 Jak zrobić miniaturę na YouTube

Wiele osób prowadzi na serwisie YouTube wideoblogi (vlogi) z różnorodnymi treściami. Jeśli chcemy, aby nasze filmy były chętnie oglądane, to oprócz pokazywania ciekawej zawartości musimy zadbać o przyciągającą uwagę miniaturę. Pamiętajmy, miniatura filmu powinna się czytelnie prezentować w bardzo małej skali, nie może być przeładowana, za to powinna być kontrastowa. Zobaczmy, jak w GIMP-ie przygotować miniaturę poradnika do… GIMP-a ●.

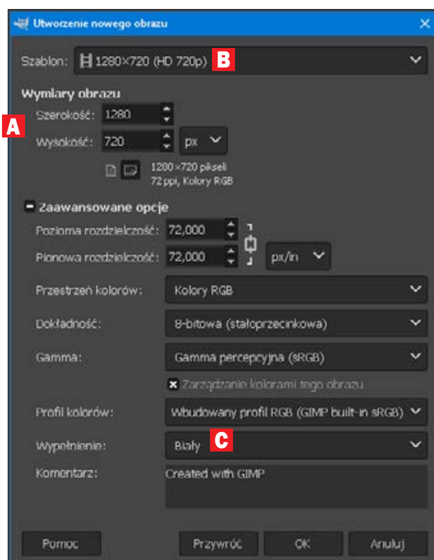


1 Z menu **Plik** wybieramy **Nowy...**. W oknie dialogowym podajemy wymiary miniatury **A** (patrz ramka poniżej), możemy też wybrać rozmiar z szablonów **B**. Określamy również kolor tła, na przykład **C**. Klikamy na **OK**.

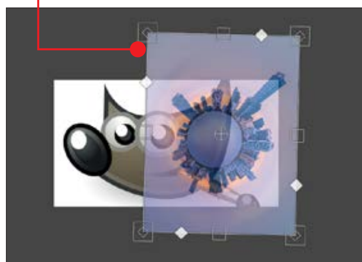
WŁASNA MINIATURA FILMU NA YOUTUBE

Warto wiedzieć, że abyśmy mogli korzystać z własnych miniatur, nasz profil powinien być publiczny i zweryfikowany. Wówczas pojawi się opcja dodawania niestandardowych miniatur. Zalecane przez YouTube parametry niestandardowej miniatury to: rozdzielczość 1280 x 720 pikseli (minimalna szerokość powinna wynosić 640 pikseli), proporcje bliskie 16:9, format JPEG, GIF, BMP lub PNG i rozmiar nieprzekraczający 2 MB (co przy takich wymiarach nie będzie trudne do realizacji).

2 Teraz pora wczytać grafiki, które rozmieścimy na tle miniatury. W naszym przypadku jest to zdjęcie z efektem oraz logo programu GIMP, które można pobrać na przykład ze strony Wikipedii. W tym celu z menu **Plik** wybieramy **Otwórz jako warstwy...**, wybieramy pliki i klikamy na **Otwórz**. Obrazki zostają wczytane jako osobne warstwy.



3 Teraz musimy je przeskalować i rozmieścić na tle miniatury. Możemy to zrobić na przykład narzędziem **Uniwersalne przekształcenie**. Pozwoli ono zarówno skalować, jak i obracać ●, zniekształcać i przesuwać zaznaczone



warstwy obrazu. W opcjach narzędzia należy zaznaczyć, by przekształcać warstwę. Wybieramy także.

4 Jeśli warstwy z obrazkami są dużo większe niż tło, najlepiej oddalić podgląd (kręcąc kółkiem myszy i wciskając ctrl), aby widzieć dobrze ich granice. Podczas przekształcania i dopasowywania grafiki do tła dobrze jest zmniejszyć tymczasowo krycie skalowanej warstwy. Na koniec klikamy na warstwę z obrazkiem prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Dopasuj warstwę do wymiarów obrazu**, by mieć możliwość dokonywania zmian w obrazie na całym obszarze tła miniatury.

5 Teraz dodajemy nową warstwę, by utworzyć kolejny element graficzny. Na panelu z warstwami klikamy na i wybieramy. Klikamy na **OK**.

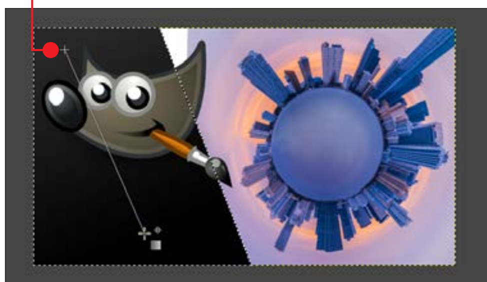
Umieszczamy nową warstwę nad warstwą z fotką z efektem, a poniżej warstwy z logo GIMP-a. Zaznaczamy ją.

6 Teraz za pomocą narzędzia **Odręczne zaznaczanie obszarów** klikamy na projekt i tworzymy wielokątny kształt (tak jak to widać na obrazku). Pamiętajmy, by w opcjach usunąć zaznaczenie z pola (by linia zaznaczenia była ostra, bez wtapiania). Po narysowaniu kształtu wciskamy enter. Zostaje utworzona selekcja.

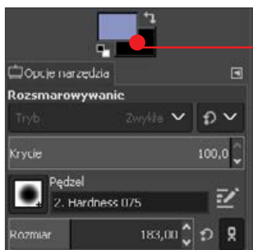
7 Teraz z przybornika wybieramy narzędzie **Gradient**. W polach ustawiamy czarny i ciemnoszary kolor. W opcjach **Tryb** wybieramy.

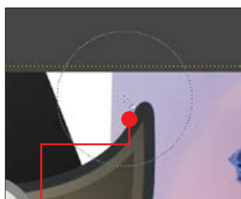
8 Przeciągamy narzędziem wewnątrz zaznaczenia, tworząc gradientowe wypełnienie ●. Możemy w każdej chwili zmienić kolory (w polach wyboru koloru), kierunek czy wygląd gradientu. Na koniec wciskamy [enter], by zaakceptować efekt. Usuwamy zaznaczenie, wybierając z menu **Zaznaczenie** opcję **Brak**.

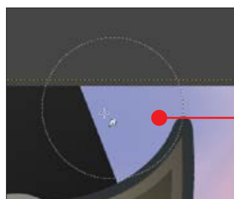




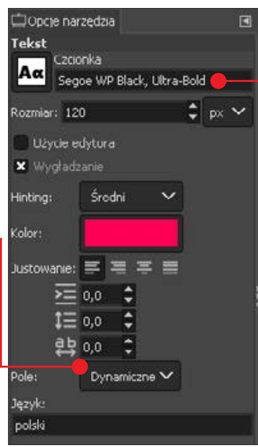
9 Zaznaczamy warstwę ze zdjęciem efektu. W przyborniku wybieramy narzędzie **Rozsmarowywanie** i ustawiamy kolor zbliżony do barwy, która dominuje na skraju obrazka ●. Następnie przesuwamy narzędziem po warstwie ●, rozsmarowując piksele tak, aby uzupełniły ubytki ●.







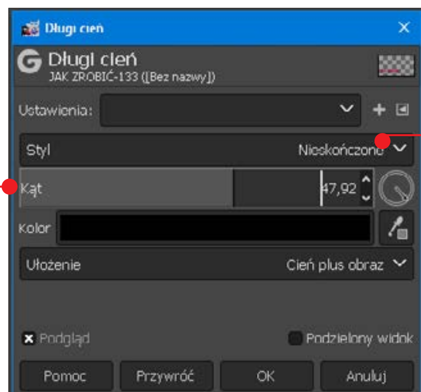
10 Teraz warto dodać chwytliwe hasło czy tytuł filmu. Za pomocą narzędzia **Tekst** utworzymy potrzebne napisy ●. Jak posługiwać się narzędziem **Tekst**, przeczytamy w rozdziale 8. W opcjach narzędzia ustawiamy ●, by swobodnie pisać. Wybieramy krój fontu ● (najlepiej mocny, wyraźny, prosty), rozmiar, kolor i justowanie.



11 Wpisujemy potrzebny tekst ●. Po zaznaczeniu liter możemy je jeszcze modyfikować, na przykład dopasować kerning.



12 Po dopasowaniu położenia napisów na obrazie ● zaznaczamy każdą z warstw tekstowych na panelu z warstwami, klikamy prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Dopasuj warstwę do wymiarów obrazu**.



13 Teraz z menu **Filtry** wybieramy **Światło i cień**, a następnie **Długi cień...**. W oknie tworzenia cienia wybieramy styl ●, dobieramy kolor (tutaj czarny), określamy kąt ●. Klikamy na **OK**. Do warstwy z tekstem został dodany prosty długi cień ●.

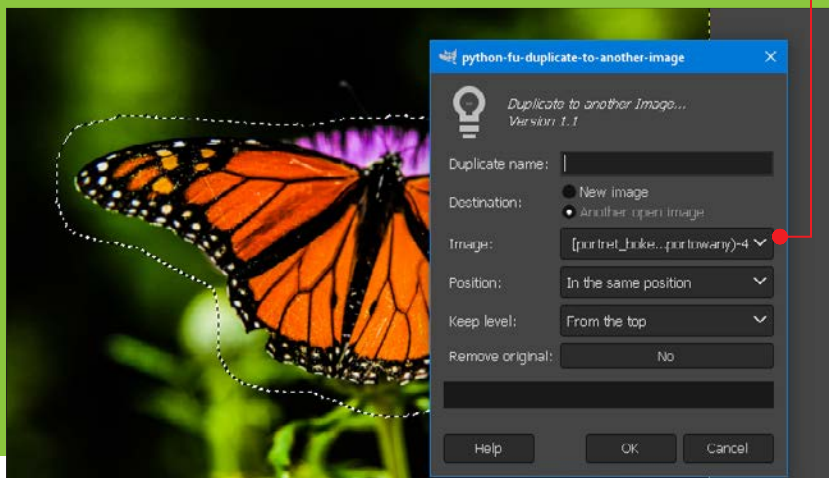
14 Teraz zaznaczamy kolejną warstwę z tekstem i z menu **Filtry** wybieramy **Powtórz „Długi cień”** (albo wciskamy ctrl + F). Efekt cienia z dobranym wcześniej ustawieniem został dodany do reszty napisów.

15 Na koniec możemy podostrzyć czy poprawić kontrast lub kolory poszczególnych elementów miniatury, na przykład fotki z efektem. Jak to zrobić, mogliśmy dowiedzieć się z rozdziału 2. Aby zapisać miniaturę na przykład w formacie JPEG, z menu **Plik** wybieramy **Wyeksportuj jako...** (patrz strona 8).



POMOC W DUPLIKOWANIU

Jeśli chcemy sobie ułatwić kopiowanie zaznaczeń czy obiektów do innych otwartych w GIMP-ie obrazów, zainstalujmy wtyczkę **Duplicate to Another Image**. Narzędzie to po instalacji znajdziemy w menu **Warstwa**. Znajduje się ono również w menu kontekstowym po kliknięciu na panelu z warstwami na warstwę, mając wciśnięty prawy klawisz myszy. W oknie dialogowym wskazujemy docelowy plik, na przykład otwarty w drugim oknie obraz ●.



6 Efekty kolorystyczne i inne

Na zdjęciach – wydawałoby się – gotowych możemy dodawać, odejmować i modyfikować kolory, zmienić fotkę czarno-białą w kolorową i odwrotnie, zaczarować brunetkę w blondynkę i mglisty dzień w słoneczny. Przeczytajmy jak

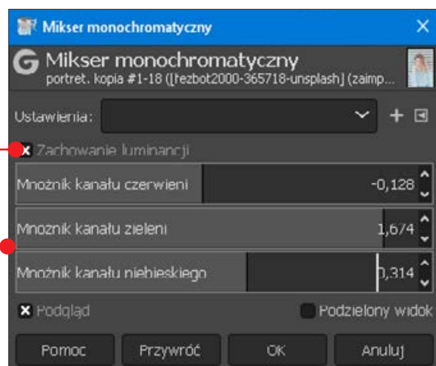
37 Jak zrobić piękną czarno-białą fotografię

Nie wystarczy usunąć nasycenie ze zdjęcia, by uzyskać piękny efekt czarno-białej fotografii. GIMP ma świetne narzędzia, by to zrobić lepiej. Skorzystajmy z jednego z nich.

1 Po wczytaniu fotografii z menu **Kolory** wybieramy **Desaturacja** i **Mikser monochromatyczny...**. Narzędzie po zmianie kolorów na monochromatyczne pozwala manipulować jasnością na poszczególnych kanałach kolorów.



2 Zaznaczamy w oknie opcję ●, musimy mieć również zaznaczony **Podgląd**. Następnie przesuwamy suwakami ● w różne strony, obserwując efekt. Im bardziej w prawo przesuniemy suwak, tym bardziej rozjaśnimy dany kanał koloru. I analogicznie – im bardziej w lewo przesuniemy suwak, tym ciemniejsze będą kolory zawarte w wybranym kanale. Wybieramy takie ustawienie, które pozwoli uzyskać pożądaną tonację i kontrast. Klikamy na **OK**.



38 Jak pokolorować zdjęcie

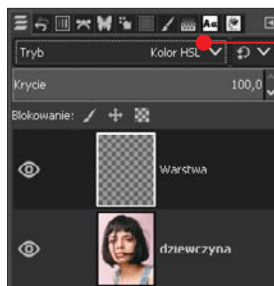
Jeśli chcemy zmienić kolor włosów, oczu czy innego elementu na zdjęciu, możemy to łatwo zrobić za pomocą GIMP-a. Zobaczmy, w jaki sposób.

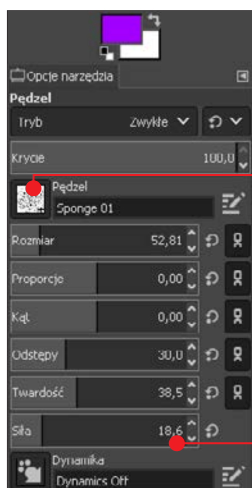




1 Na panelu z warstwami klikamy na ●, by utworzyć nową pustą warstwę. W oknie dialogowym jako **Wypełnienie** wybieramy **Przezroczystość** i klikamy na **OK**.

2 Zaznaczamy nową warstwę na panelu i ustawiamy tryb mieszania na ●.

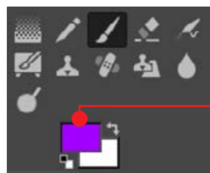




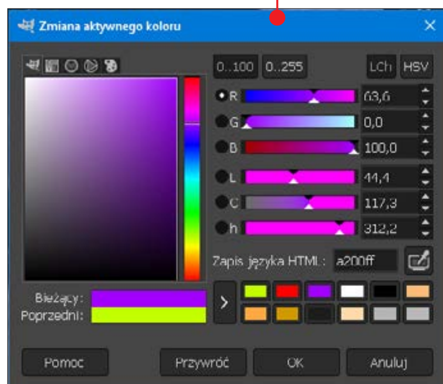
3 Z przybornika wybieramy narzędzie **Pędzel**. Na panelu z opcjami wybieramy końcówkę pędzla, na przykład wygodną, lekko kwadratową gąbkę ●. Opcje **Krycie**, **Rozmiar** oraz **Twardość** dobieramy w zależności od malowanego obszaru i efektu, jaki chcemy uzyskać.

4 Warto zwrócić uwagę na opcję **Siła** ●. Działa ona na podobnej zasadzie jak Przepływność w Photoshopie – im dłużej będziemy malować pędz-

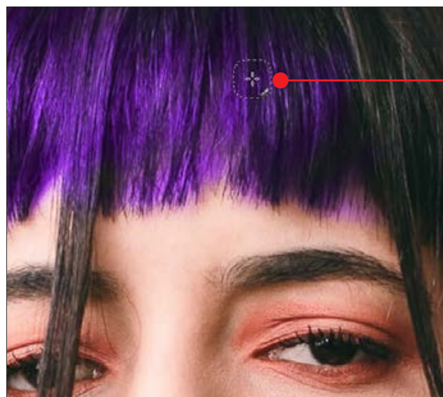
lem w danym miejscu, tym mocniejszy efekt uzyskamy. Ustawmy mniejszą wartość **Siły**, by zaczynać malowanie od delikatniejszego efektu, wtedy rezultat wyjdzie nam bardziej naturalny. W takim przypadku **Krycie** warto ustawić maksymalne.



5 Klikając na ●, dobieramy kolor narzędzia (pierwszoplanowy). Możemy go wskazać, klikając w oknie ●.



6 Teraz, wciskając lewy przycisk myszy, zamalowujemy pędzlem wybrany obszar ●, na przykład włosy osoby na zdjęciu.



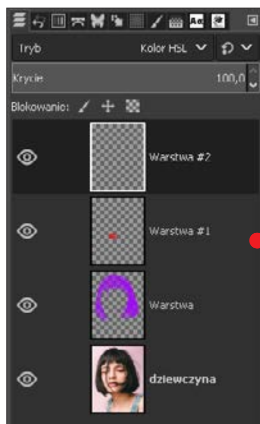
7 Jeśli wyjdziemy poza granicę, możemy albo narzędziem **Gumka** ● usunąć błędy – opcje tego narzędzia dobieramy podobnie jak opcje narzędzia **Pędzel**, albo posłużyć się białą maską i narzędziem **Pędzel** w czarnym kolorze (ten drugi sposób pozwoli nam bezpiecznie usuwać i przywracać usunięte piksele). Jak korzystać z masek warstw,



KOLOROWANIE CZARNO-BIAŁYCH ZDJĘĆ

W podobny sposób jak we wskazówce **Jak pokolorować zdjęcie** możemy pokolorować czarno-białą fotografię ●.



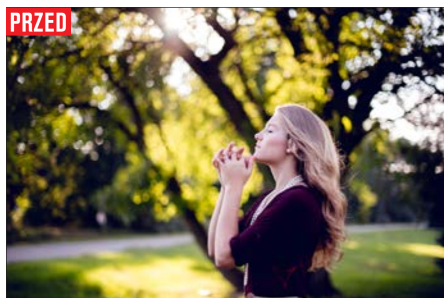


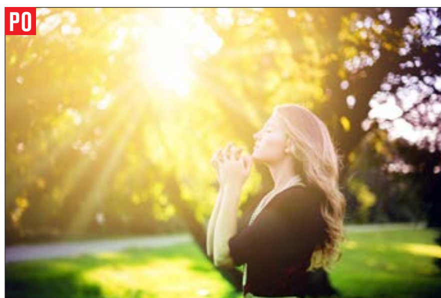
mogliśmy przeczytać w innych rozdziałach.

8 Kolejne kolory najlepiej dodawać na osobnych warstwach. Dzięki temu będziemy mieli kontrolę nad każdym elementem. Za każdym razem powtarzamy operacje z punktów **1–7**.



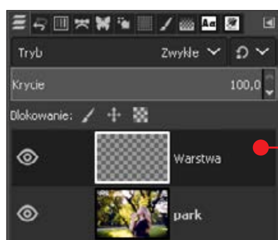
39 Jak zrobić słoneczną poświatę





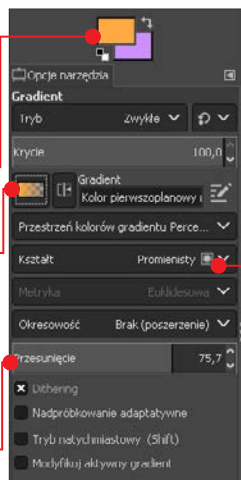
Niekiedy na zdjęciach brakuje nam klimatu. Marzymy o uchwyceniu magicznej poświaty, cieplejszych kolorów i miękkości. Zobaczmy, jak w GIMP-ie dodać do zdjęcia słoneczny blask.

1 Otwieramy zdjęcie. Następnie na panelu z warstwami klikamy na, by utworzyć nową pustą warstwę. W oknie dialogowym jako **Wypełnienie** wybieramy **Przezroczystość** i klikamy na **OK**. Zaznaczamy warstwę.

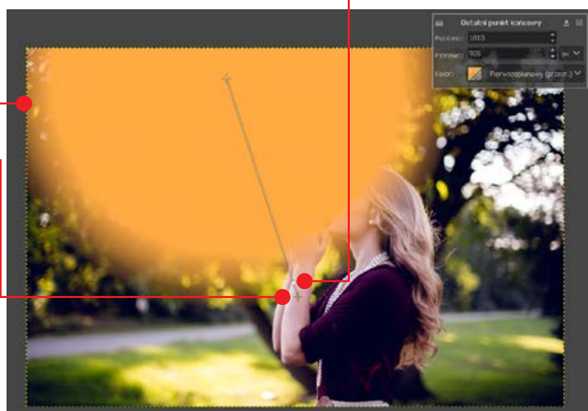


2 Z przybornika wybieramy narzędzie **Gradient**. W polu koloru pierwszoplanowego wybieramy kolor jasnopomarańczowy.

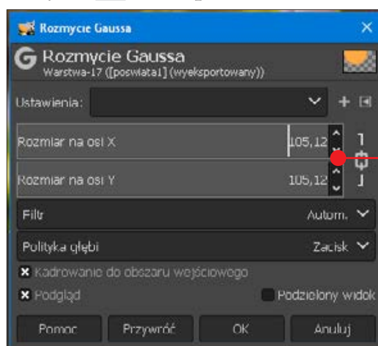
3 Na panelu z opcjami narzędzia z listy wybieramy gradient z wybranym przez nas kolorem pierwszoplanowym i z przezroczystością. Wskazujemy również **Kształt** gradientu, a suwak przesuwamy w prawo.



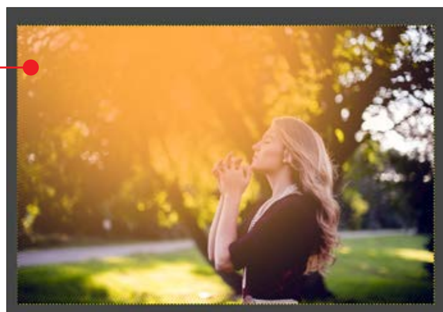
4 Teraz, wciskając lewy przycisk myszy, klikamy na zdjęcie i przeciągamy myszą, tworząc gradientowy okrąg ●. Przeciągając za linię ●, powiększamy i zmieniamy kierunek gradientu. Klikając na punkt ● na linii, możemy jeszcze zmodyfikować wygląd gradientu, a z wciśniętym klawiszem alt przesuniemy całość w inne miejsce na obrazie. Aby zaakceptować gradient, wciskamy enter.

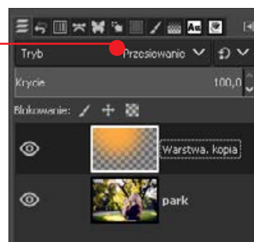


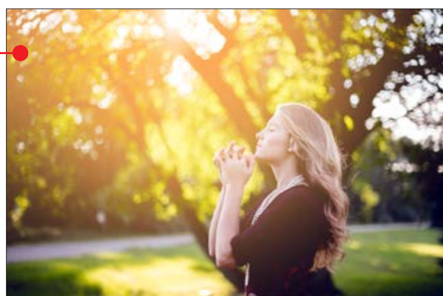
5 Z menu **Filtr** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie Gaussa...**. W oknie filtra ustawiamy mocne rozmycie ●. Klikamy na **OK**. Następnie kilkukrotnie powtarzamy polecenie rozmycia (wystarczy wciskać skrót ctrl+F), by efekt był silniejszy ●.



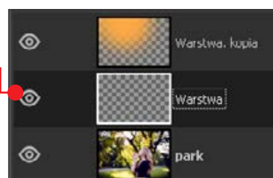
6 W kolejnym kroku zmieniamy tryb mieszania górnej warstwy na **Przesiewanie** ●. Możemy też poeksperymentować z innymi trybami mieszania, na przykład **Miękkie światło** lub **Twarde światło**, oraz kolorami gradientów. Jeśli efekt ● jest za mocny, zmniejszamy krycie warstwy. Jeżeli za słaby, klikamy na ● i powielamy warstwę z efektem.

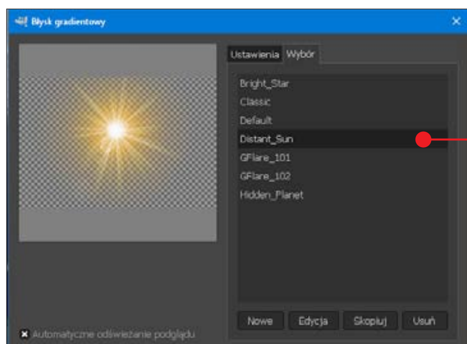




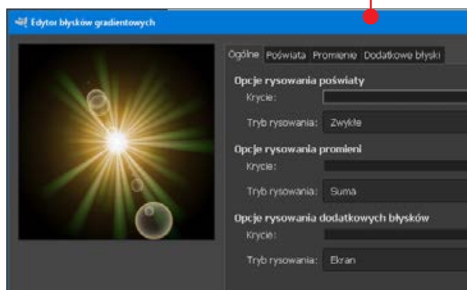


7 Jeśli uzyskany efekt nas jeszcze w pełni nie zadowala, możemy dodać do zdjęcia dodatkowy efekt słońca. Zaznaczamy warstwę tła i powtarzamy punkt **1**. Nowa warstwa ● powinna znaleźć się pod warstwą z efektem.

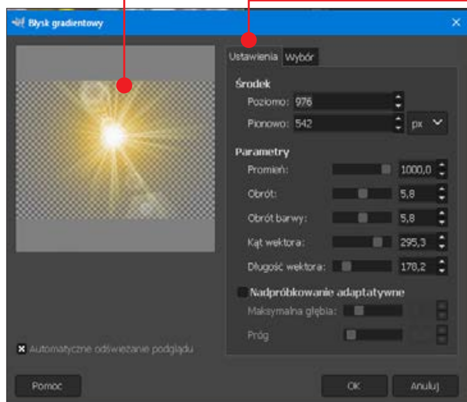


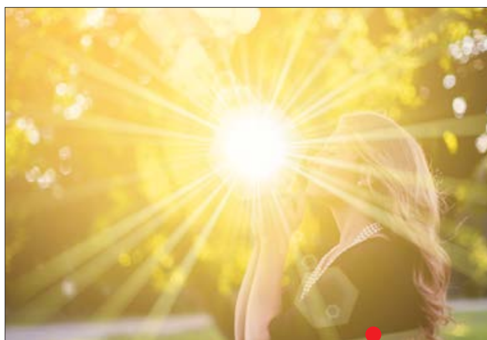


8 Teraz z menu **Filtry** wybieramy **Światło i cień**, a potem **Błysk gradientowy...**. W oknie wybieramy jeden z efektów ●. Klikając na **Edycja**, możemy własnoręcznie opracować wygląd błysku i flary ●.



9 Na zakładce **Ustawienia** ● określamy wielkość czy kolory błysku. Klikamy na podgląd ●, by umiejscowić błysk w kadrze.

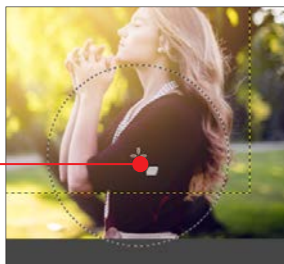




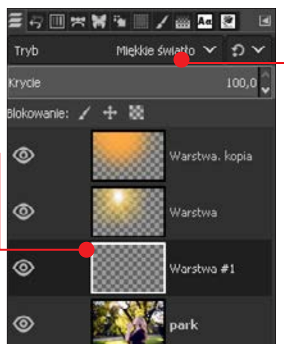
Klikamy na **OK**. Błysk został dodany ●. Teraz z menu **Filtr** wybieramy **Rozmycie** i **Rozmycie Gaussa...** i nieco go rozmywamy.



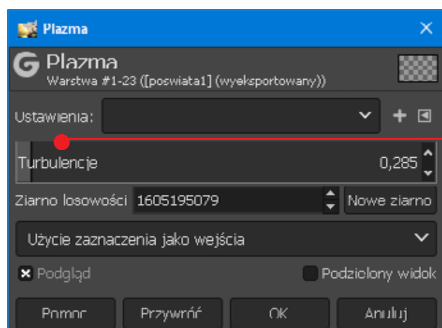
10 Za pomocą narzędzia **Uniwersalne przekształcenie** skalujemy efekt ● i umieszczamy w docelowym miejscu w kadrze. Zmieniamy tryb mieszania warstwy z błyskiem na **Przesiewanie**. Za pomocą narzędzia **Gumka** ● wycieramy krawędź warstwy z błyskiem.



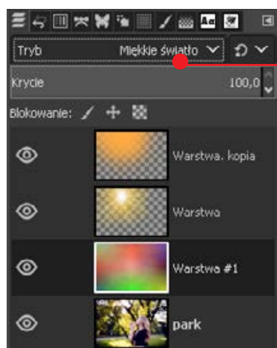
11 Jeśli nadal nie jesteśmy usatysfakcjonowani kolorami zdjęcia, zastosujmy jeszcze jeden trik. Tworzymy nową warstwę ● pod warstwami z efektami i ponad tłem (patrz punkt **7**). Ustawiamy tryb mieszania nowej warstwy na **Miękkie światło** ●.



12 Teraz z menu **Filtry** wybieramy **Renderowanie**, **Szum** i **Plazma**. W oknie



dialogowym przesuwamy suwak **Turbulencje** w lewo, wygładzając kolory. Następnie klikamy na **Nowe ziarno**, poszukując właściwego ustawienia kolorów. Na koniec klikamy na **OK**. Możemy jeszcze ewentualnie zmienić krycie lub tryb mieszania warstw obrazu.



40 Jak zrobić efekt tonacji Orange & Teal

Orange & Teal to efekt kolorystyczny modny zarówno w fotografii, jak i kinematografii. Obrazy z tym efektem mają tonację złoto-niebieską.

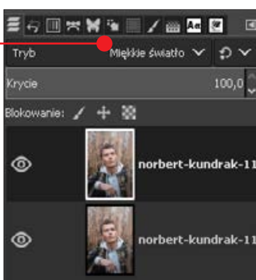




1 Otwieramy zdjęcie i klikamy na na panelu z warstwami, by powielić warstwę tła. Zaznaczamy kopię zdjęcia i zmieniamy tryb mieszania warstw na **Miękkie światło**.

2 Następnie z menu **Kolory** wybieramy **Składowe** i **Mikser kanałów...**. W oknie narzędzia upewniamy się, że pole przy opcji **A** nie jest zaznaczone, a pole **Podgląd** oczywiście zaznaczone.

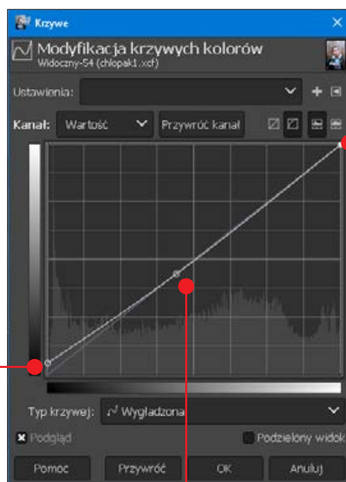
3 Teraz przechodzimy do sekcji **Kanał niebieski** i przesuwamy suwak czerwieni w lewo **B**, a suwak zieleni



w prawo **C**. Następnie w sekcji **Kanał czerwony** przesuwamy suwak zieleni w lewo **D**. Klikamy na **OK**.

4 W kolejnym kroku klikamy prawym przyciskiem myszy na górną warstwę i wybieramy **Nowa z widoku**. Pojawia się nowa warstwa, na której przeprowadzimy dalszą edycję.



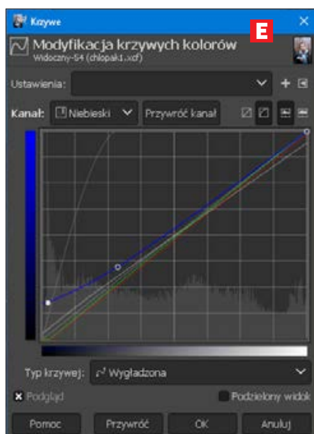


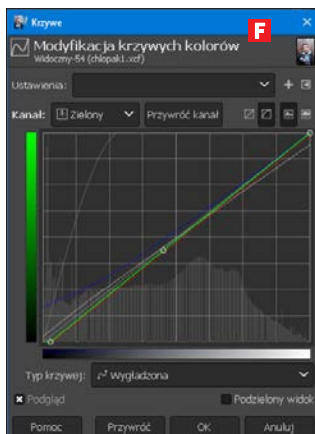
5 Z menu **Kolory** wybieramy **Krzywe...**. Z listy **Kanał** wybieramy poszczególne kanały i modyfikujemy kształt krzywej. Zacznijmy od kanału **Wartość**. Chwytamy za dolną część linii i końcówkę nieco podnosimy ●, obniżając kontrast w cieniach zdjęcia. Klikamy na linię powyżej i wyginamy ją w dół (tak jak to widać na ilustracji ●), by przywrócić kontrast ogólny. Możemy również koniec linii przesunąć nieco w dół ●, przyciemniając najjaśniejsze piksele. Jeśli mamy zaznaczoną opcję **Podgląd**, rezultat widzimy od razu na zdjęciu.

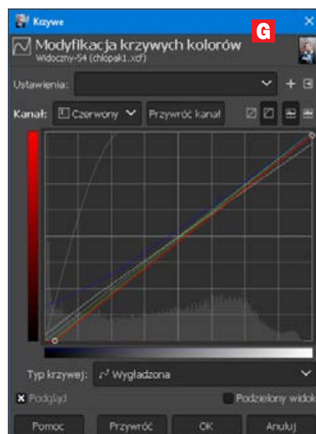
6 Przechodzimy do kanału **Niebieski**. Tutaj koniec linii na dole podnosimy już wysoko. Tak wyginamy linię, jak to widać na ilustracji **E**. W ten sposób dodajemy do najciemniejszych obszarów zdjęcia niebieską tonację.

7 Teraz wybieramy kanał **Zielony**, a następnie **Czerwony** i na każdym z tych kanałów przesuwamy koniec linii w prawo, tak jak to widać na ilustracjach **F** i **G**.

8 Możemy jeszcze wrócić do każdego kanału i dopracować efekt. Możemy też nie wprowadzać żadnych zmian na innych kanałach – świetny efekt osiągniemy za pomocą modyfikacji krzywej tylko na kanale **Niebieski**. Klikamy na **OK**.



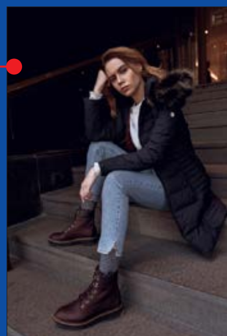




FILTRY Z INSTAGRAMA

Jeśli kochamy filtry z Instagrama, zainstalujmy wtyczkę **GIMP Instagram Effects** (KS+). Zawiera ona ponad 20 różnych filtrów symulujących efekty typowe dla tej popularnej społecznościowej aplikacji. Po zainstalowaniu wtyczki filtry znajdziemy w menu **Filtry**, wybierając **Instagram**.

1977
Amaro
Apollo
Brannan
Earlybird
Gotham
Hefe
Hudson
Inkwell
Lofi
Lord Kelvin
Mayfair
Nashville
Poprocket
Rise
Sierra
Sutro
Toaster
Valencia
Walden
Willow
X-Pro II



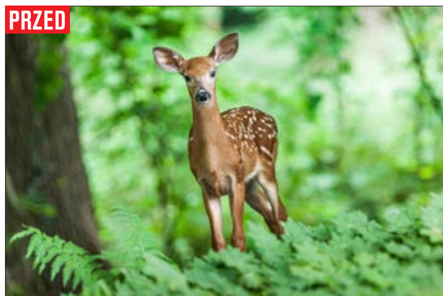


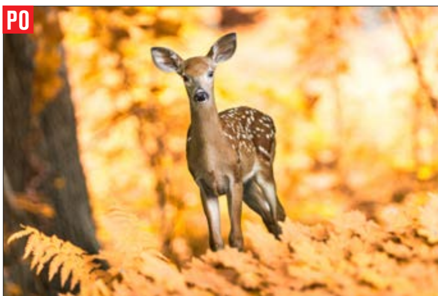






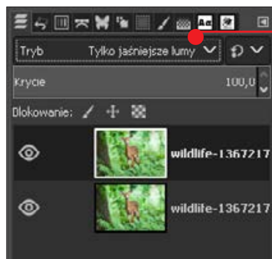
41 Jak zmienić lato w jesień



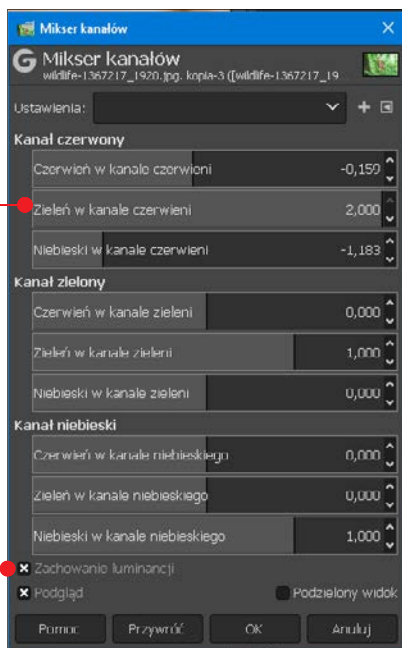


Jeśli na zdjęciu przytłacza nas ilość zieleni, a marzymy o klimatycznej jesiennej fotce, możemy porę roku zmienić za pomocą narzędzi GIMP-a.

1 Otwieramy zdjęcie w programie GIMP i klikamy na ●, by powielić warstwę z fotografią. Zmieniamy tryb mieszania ●.

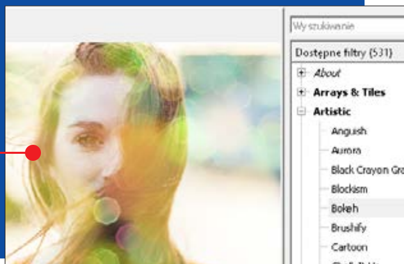


2 Teraz z menu **Kolory** wybieramy **Składowe** i **Mikser kanałów...**. W oknie znanego już nam miksera zaznaczamy ● i przesuwamy suwak ● mocno w prawo. Pozostałe suwaki na kanale czerwonym przesuwamy delikatnie w lewo, obserwując efekt na podglądzie zdjęcia. Gdy już dopracujemy rezultat, klikamy na **OK**. Gotowe!



CIEKAWE EFEKTY KOLORYSTYCZNE

Jeśli lubimy dodawać do zdjęć różnorodne efekty, zainstalujmy wtyczkę **G'MIC**. Zawiera ona bardzo dużo różnorodnych ustawień i filtrów, posegregowanych według kategorii – na przykład przyjemny efekt bokeh ● lub filtry symulujące technki fotograficzne. Wtyczkę G'MIC włączymy, klikając na **Filtry** i **G'MIC-qt...**.

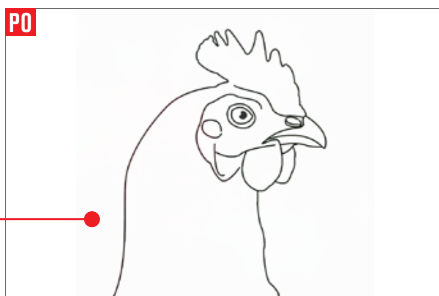


7 Malowanie, rysowanie

GIMP to nie tylko zdjęcia, ale także... rysunki i obrazy. Przeczytajmy, jak rysować i w łatwy sposób zmieniać fotografie w małe dzieła sztuki

42 Jak ładnie rysować

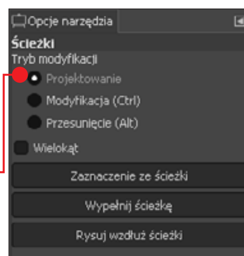


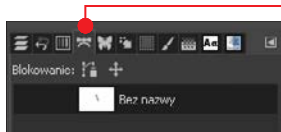


Posługując się pędzlem czy ołówkiem, trudno narysować ładne łuki. W GIMP-ie możemy posłużyć się ścieżkami, które następnie obrysujemy pędzlem. Zobaczmy, jak rysować za pomocą ścieżek, obrysowując obiekt na zdjęciu.

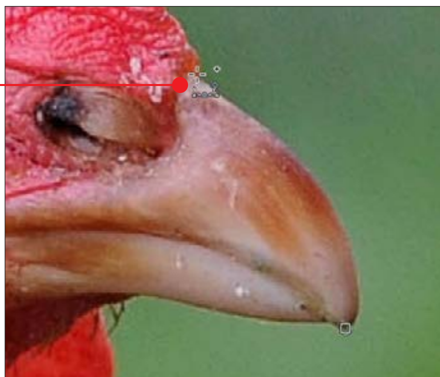
1 Otwieramy zdjęcie z obiektem (na przykład zwierzęciem), który chcemy obrysować. Z przybornika wybieramy narzędzie **Ścieżki**. Na panelu z opcjami narzędzia zaznaczamy.

2 Z prawej strony okna GIMP-a

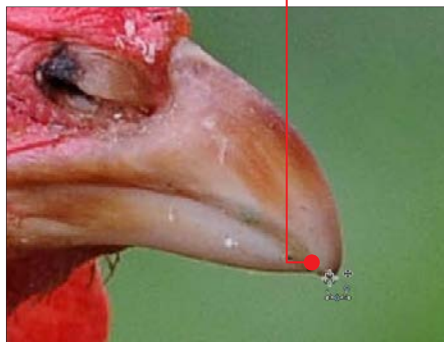




otwieramy panel **Ścieżki**. Będzie nam potrzebny do tworzenia nowych ścieżek i zarządzania nimi. Jeśli go nie widzimy na zakładkach, to z menu **Okna** wybieramy **Dokowalne okna dialogowe** i wyszukujemy **Ścieżki** na liście okien.



3 Teraz klikamy na miejsce, gdzie chcemy zacząć tworzenie łuku.

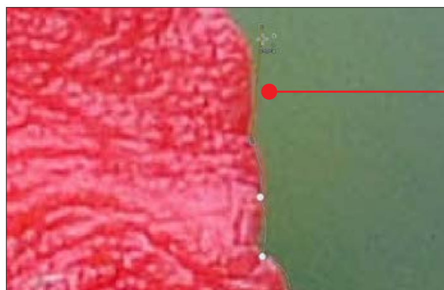




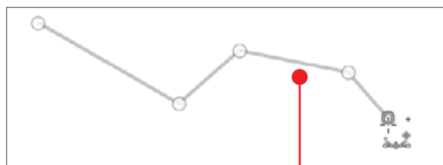
4 Następnie klikamy na drugie miejsce i nie zwalniając przycisku myszy, wyciągamy jedno z ramion krzywej tak, aby uformować łuk. Ruszając ramieniem na boki lub wyciągając je, kształtujemy zaokrąglenie.



5 Jeśli chcemy utworzyć kolejny łuk, przesuwamy drugie ramię tak, aby tworzyło styczną przyszłego łuku. Długość ramienia dostosowujemy do rozmiaru planowanego łuku – jeśli ma być niewielki, ramię powinno być krótkie. Tworzymy kolejne łuki.

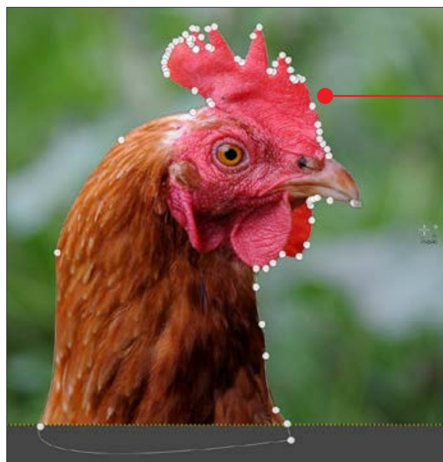




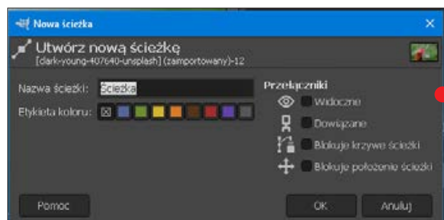


6 Aby utworzyć prosty odcinek ●, nie wyciągamy ramion albo chowamy wyciągnięte już ramię w punkcie kontrolnym. Następnie klikamy na kolejne miejsce. Jeśli chcemy rysować wyłącznie prostymi odcinkami, na panelu z opcjami zaznaczamy **Wielokąt**.

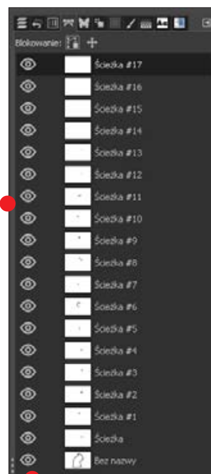
7 Obrysowujemy w ten sposób cały obiekt ●, a ostatni punkt kontrolny dosuwamy do pierwszego punktu kontrolnego (jeśli chcemy utworzyć zamknięty kształt, który potem łatwiej wypełnimy kolorem).



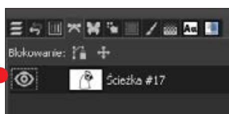
8 Jeżeli chcemy dorysować kolejną ścieżkę do istniejącej, musimy utworzyć nową. Na dole panelu **Ścieżki** klikamy na ●, w oknie dialogowym ●



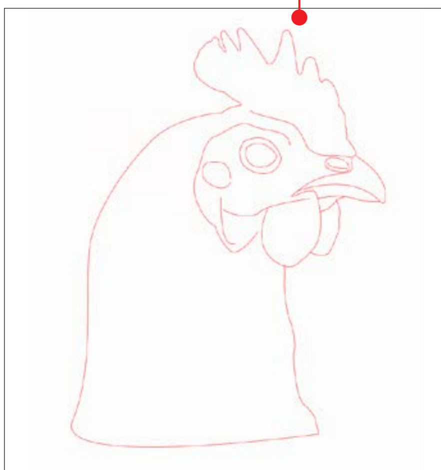
klikamy na **OK** i tworzymy nową ścieżkę. Teraz możemy narysować kolejny element projektu. W ten sposób tworzymy wiele ścieżek ●.



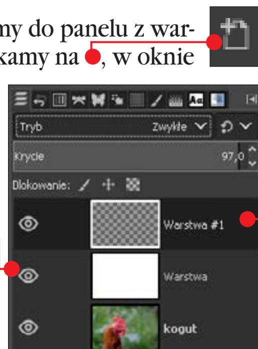
9 Połączmy je w jedną ścieżkę ●. W tym celu upewniamy się, że wszystkie ścieżki są



widoczne (mają włączoną ikonę oka ● przy nazwie) i klikamy prawym przyciskiem myszy na dowolną ścieżkę. Wybieramy **Połącz widoczne ścieżki**. Oto efekt ●.



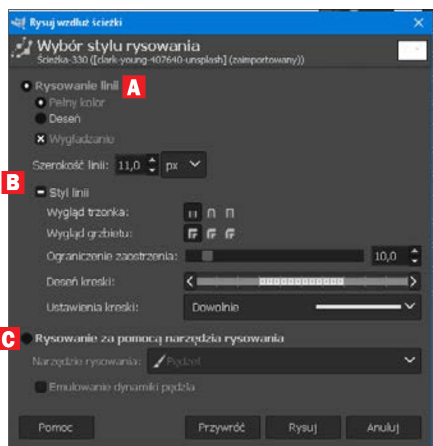
10 Przechodzimy do panelu z warstwami. Klikamy na ●, w oknie dialogowym jako **Wypełnienie** ustawiamy **Biały** i klikamy na **OK**. Warstwa ta posłuży jako tło do rysunku ●. Warstwę ze zdjęciem możemy już usunąć



(zaznaczając ją i klikając na ●) albo zostawić na później. Ponownie tworzymy nową warstwę (ponad białą warstwą), ale tym razem jako **Wypełnienie** wybieramy **Przezroczystość**. Zaznaczamy tę warstwę – na niej utworzymy rysunek ●.

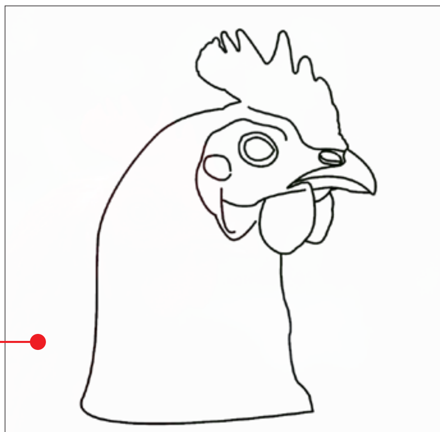
11 W przyborniku wybieramy kolor narzędzia do rysowania (kolor pierwszoplanowy) ●. Wybieramy narzędzie, którym chcemy obrysować ścieżkę – może to być na przykład **Pędzel**. W opcjach narzędzia ustawiamy parametry odpowienie dla naszego projektu.

12 Następnie wracamy do panelu **Ścieżki** i klikamy na ●, aby rysować wzdłuż ścieżki. W oknie dialogowym możemy ustawić rysowanie linii **A** (których parametry określamy w tym oknie **B**) lub wskazać **C**, którym narzędziem z przybornika ma być obrysowana ścieżka. Wykorzystywane będą ostatnio użyte parametry danego narzędzia. Klikamy na **Rysuj**.

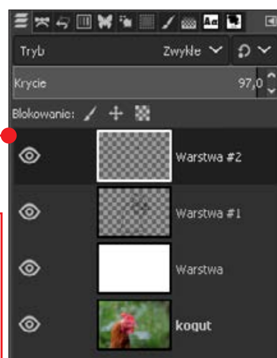


13 Aby podejrzeć efekt ●, wystarczy wyłączyć widoczność ścieżki (przez wyłączenie ikony oka).

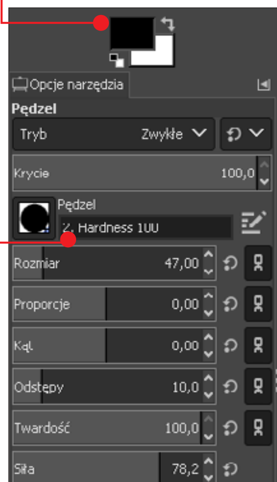
14 Wracamy do panelu z warstwami. Jeśli chcemy dorysować na przykład

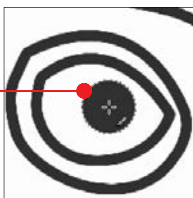


źrenicę oka, możemy to zrobić na osobnej przezroczystej warstwie. Klikamy na ●, by dodać nową warstwę. Umieszczamy ją najwyżej na panelu ●.



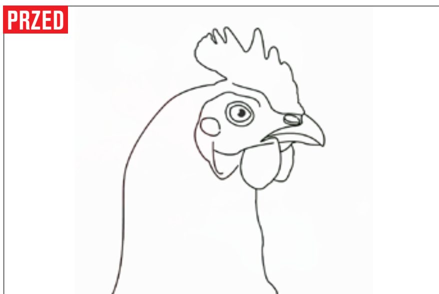
15 Aby utworzyć kropkę (źrenicę), wybieramy **Pędzel**, ustawiamy czarny ● kolor, a w opcjach narzędzia wybieramy okrągłą twardą końcówkę ●, ustawiamy maksymalną **Twardość** i **Krycie**, dobieramy odpowiedni rozmiar. Następnie klikamy wewnątrz oka, tworząc źrenicę ●. Później w taki sam sposób możemy białym pędzlem utworzyć błysk w oku.



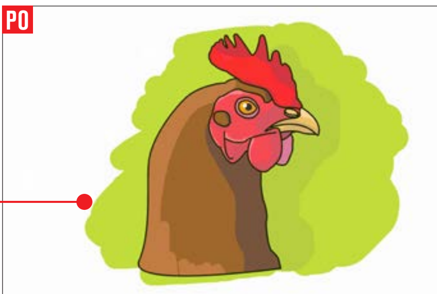


43 Jak dobrze pokolorować rysunek

PRZED

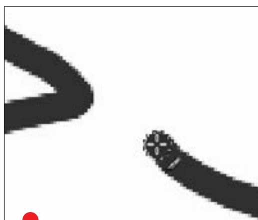


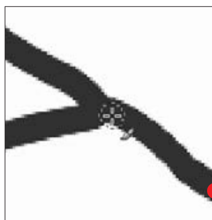
PO

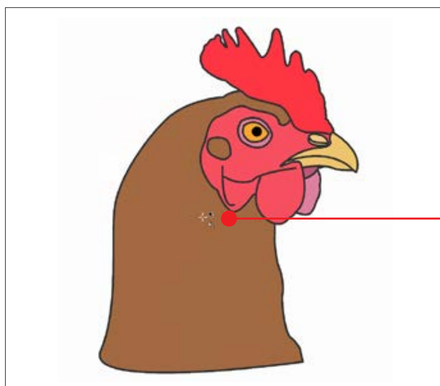


Jeśli mamy już narysowany kształt, możemy go wypełnić kolorami, a następnie pocieniować ●. Zobaczmy jak. Szkic mamy utworzony na osobnej warstwie (patrz poprzednia wskazówka).

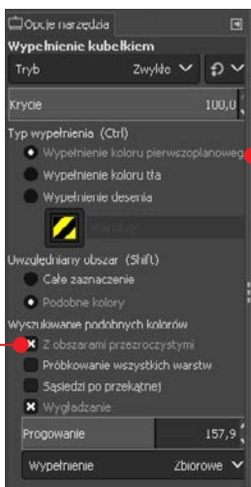
Ustawiamy dość dużą wartość **Progowania**, aby kolor dobrze wypełniał obrys (żeby nie było białych krawędzi pomiędzy obrysem a wypełnieniem).







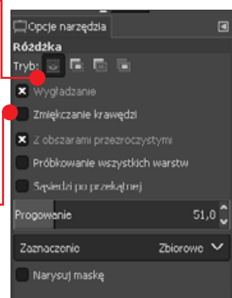
1 Jeśli chcemy łatwo pokolorować poszczególne elementy rysunku, obszary o danym kolorze muszą być dokładnie ograniczone liniami. Dlatego jeśli mamy jakieś niedomknięte linie ●, poprawmy je za pomocą **Pędzla** ●.

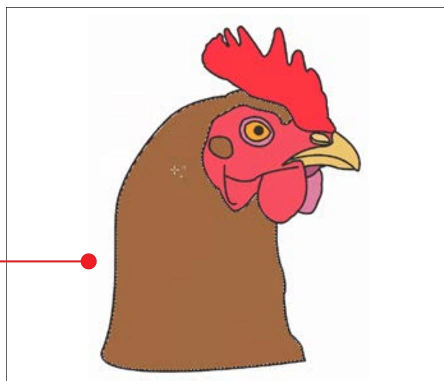


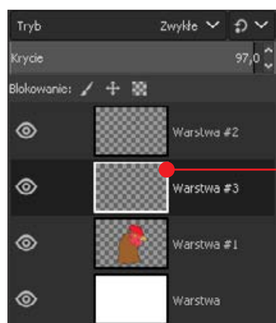
2 Teraz w polu wyboru koloru pierwszoplanowego ustawiamy kolor wypełnienia danego elementu obrazka. Następnie wybieramy narzędzie **Wypełnienie kubełkiem**, a w opcjach narzędzia zaznaczamy ● oraz ●.

3 Następnie klikamy wewnątrz obrazka, wypełniając przezroczysty obszar kolorem. Powtarzamy kroki, aż pokolorujemy wszystkie elementy grafiki ●.

4 Teraz możemy pocieniować rysunek. W tym celu z przybornika wybieramy narzędzie **Różdżka**. W opcjach zaznaczamy ●, a także usuwamy zaznaczenie ●. Klikamy na wybrany kolor ●, zaznaczając go.

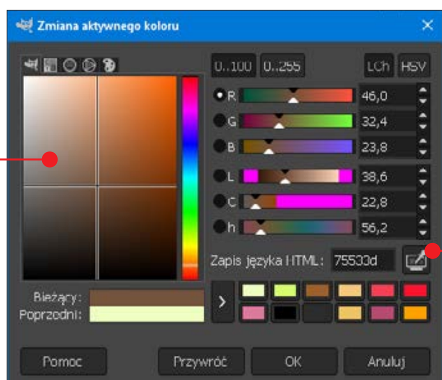






5 Dodajemy nową przezroczystą warstwę ● na panelu powyżej warstwy z rysunkiem. Zaznaczamy ją, by na niej dodać cienie czy inne elementy kolorystyczne elementy.

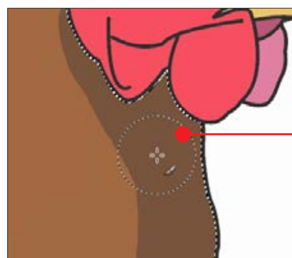
6 Wybieramy narzędzie **Pędzel**. Następnie klikamy na pole wyboru koloru pierwszoplanowego. Pojawia się okno dialogowe, w którym w polu ● dobieramy kolor cienia. Jeśli klikniemy na ●, a następnie na kolor na obrazku, będziemy go mogli użyć



lub zmodyfikować (przyciemnić lub rozjaśnić). Klikamy na **OK**.

7 Malujemy pędzlem wzdłuż granicy zaznaczenia, tworząc cień ●.

8 Wracamy do warstwy ze szkicem, zaznaczamy narzędziem **Różdżka** kolejny obszar, następnie zaznaczamy warstwę wyżej. Powtarzamy kroki **6** i **7**. Na koniec możemy się zająć kolorowaniem tła. Gotowe! Rysunek zapisujemy w komputerze.

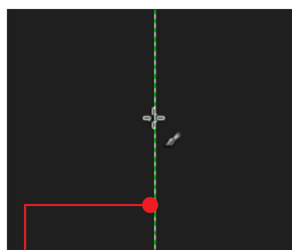


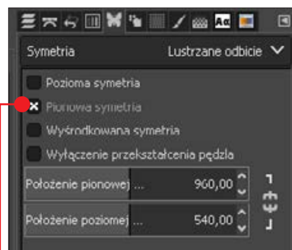
44 Rysujemy symetryczne drzewko

GIMP udostępnia funkcję symetrii, która bardzo ułatwia rysowanie symetrycznych obiektów, na przykład choinkę ●. Zobaczmy.



1 Z menu **Okna** wybieramy **Dokowalne okna dialogowe**, a następnie **Malowanie symetryczne**. Po prawej stronie pojawił się nowy panel, w którym wybieramy typ symetrii – do wyboru mamy **Lustrzane odbicie**,







Kafelkowanie i **Mandala**. Wybieramy **Lustrzane odbicie**. W oknie obrazu pojawiła się linia symetrii ●.

2 Dobieramy typ symetrii, na przykład ●. Następnie wybieramy narzędzie do malowania (patrz poprzednie wskazówki). Malowanie choinki zaczynamy, klikając na linię symetrii ●. Następnie prowadzimy pędzel po jednej stronie, a rysunek automatycznie jest uzupełniany po drugiej stronie osi symetrii ●.



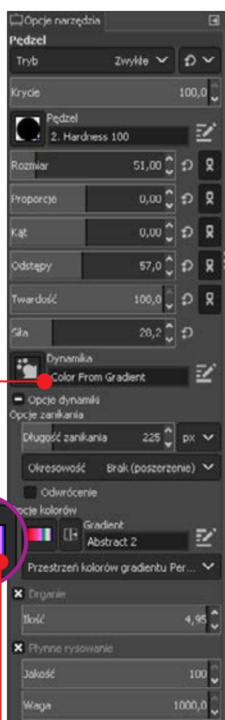
3 Po narysowaniu drzewka usuwamy zaznaczenie w panelu **Malowanie symetryczne**, aby wyłączyć funkcję symetrii. Teraz możemy wypełnić choinkę ● bombkami.



4 Za pomocą narzędzia **Różdżka** (patrz punkt **4** na stronie 92) zaznaczamy wnętrze rysunku.

5 Następnie klikamy na narzędzie **Pędzel**. Na panelu opcji wybieramy z listy końcówkę w kształcie gwiazdki ●. Ustawiamy parametry pędzla oraz wybieramy **Dynamikę** ●. Potem tworzymy łańcuchy z gwiazdek ●.

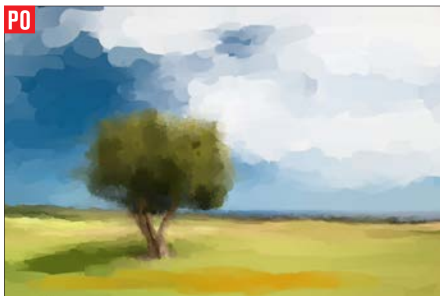




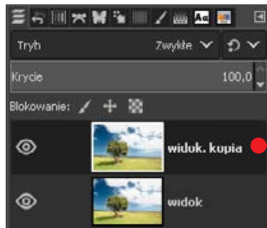
6 Aby utworzyć kolorowe bombki, wybieramy okrągłą twardą końcówkę pędzla, a następnie wybieramy **Dynamikę** jako **Color From Gradient** ●. W opcjach koloru ustawiamy taki gradient, jak widać na ilustracji ●. Teraz klikamy i tworzymy pociągnięcia na choince. Bombki tworzone są losowo w kolorach gradientu.

45 Jak własnoręcznie utworzyć obraz ze zdjęcia



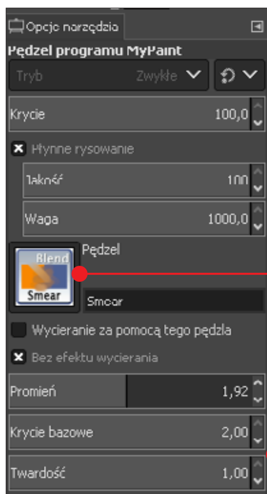


Nie każdy ma taki talent, by namalować własnoręcznie obraz od podstaw. Ale za to możemy wykorzystać wybrane zdjęcie jako podkładkę. Do dyspozycji mamy świetne narzędzie **Pędzel programu MyPaint** wbudowane w nową wersję GIMP-a, które pozwala cyfrowym malarzom malować przyborami znanymi z programu MyPaint bezpośrednio w GIMP-ie.



1 Po wczytaniu fotografii, która ma służyć jako wzór, na panelu z warstwami klikamy na przycisk i powielamy warstwę ze zdjęciem. Zaznaczamy ją.





2 Na panelu z narzędziami wybieramy narzędzie **Pędzel programu MyPaint**. Następnie na panelu **Opcje narzędzia** klikamy na i wybieramy potrzebny pędzel.

3 Jeśli chcemy malować kolorami znajdującymi się na zdjęciu, wybieramy jedno z narzędzi, które ma w nazwie słowo **blend** lub **blending**, na przykład dobrym wyborem jest **Blend Smear**.

4 Za pomocą suwaków w panelu ustawiamy duże **Krycie bazowe**, aby skuteczniej zamalowywać obszary, oraz odpowiadającą nam **Twardość**. **Promień** (oznaczający rozmiar końcówki pędzla) dobieramy w zależności od malowanego elementu.

5 Teraz, wciskając ctrl i kręcąc kółkiem myszy, skalujemy podgląd elementów fotografii, aby bardziej precyzyjnie malować. Następnie klikamy i z wciśniętym lewym przyciskiem myszy przesuwamy pędzlem po wybranych obszarach, malując kolorem pobranym z klikniętego miejsca.

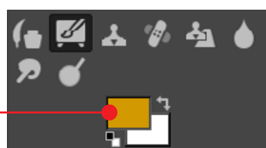


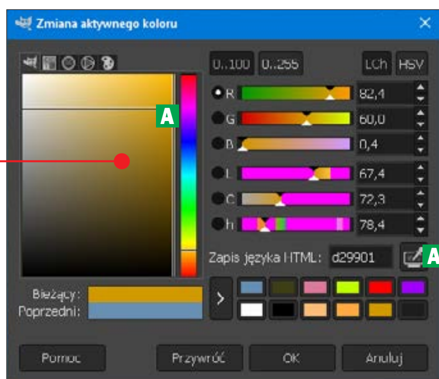


6 Malując motywy takie jak na przykład drzewo, warto utworzyć fakturę zbliżoną do liści. W tym celu możemy wykorzystać inny pędzel, na przykład **Dirty Noise**. Ten rodzaj końcówki pozwoli losowo rozproszyć drobne plamki.

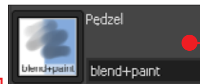


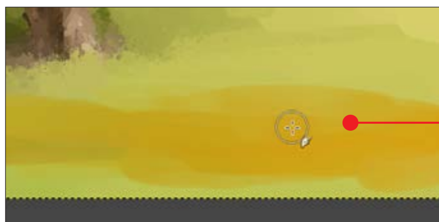
7 Jeśli chcemy użyć własnego koloru, wybieramy go, klikając na pole, a następnie przesuwając suwak **A** i klikając na pole. Klikając na **B**, a potem na dowolne miejsce na ekranie monitora, pobierzemy z niego kolor. Klikamy na **OK**.





8 Wybieramy narzędzie, jeśli chcemy nowy kolor mieszać z podkładowym. Może to być **blend+paint**. Następnie malujemy po obrazie, zmieniając w razie potrzeby podstawowe parametry narzędzia (patrz punkt **4**).



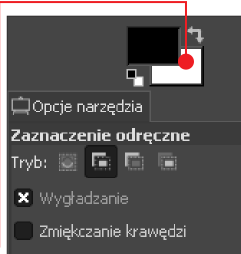


9 Na koniec z menu **Warstwa** wybieramy **Połącz w dół** i spłaszczamy warstwy obrazu.

46 Jak zrobić prostą grafikę ze zdjęcia

Schematyczne obrazki przydatne są w wielu sytuacjach – jako logo, grafika, stempel czy awatar. Zobaczmy, jak ze zdjęcia zrobić tego typu grafikę.

1 Otwieramy zdjęcie. Ustawiamy w przyborniku biały kolor tła.



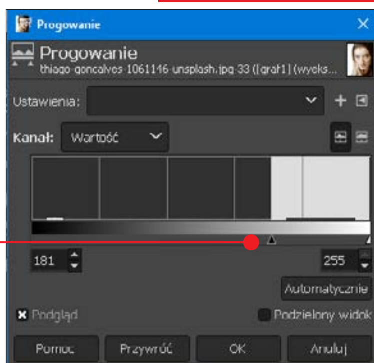
2 Następnie selekcjonujemy obiekt, który chcemy poddać obróbce. Używamy do tego jednego z narzędzi zaznaczania (jak zaznaczać obiekty, mogliśmy dowiedzieć się z poprzednich rozdziałów). Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Odwróć**, by zaznaczyć obszar poza obiektem

i wciskamy delete, by usunąć zawartość zaznaczenia. Po usunięciu obrazu pojawia się białe tło. Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**.



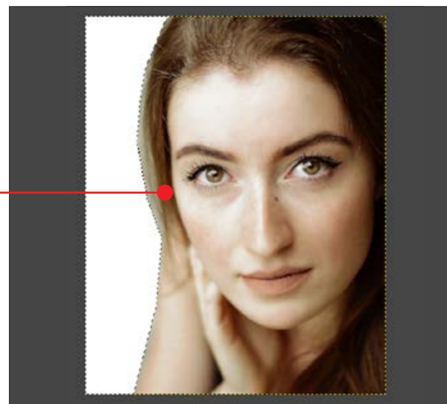


3 Z menu **Kolory** wybieramy **Progowanie**. Przesuwamy lewy suwak w prawo, aż uzyskamy satysfakcjonujący efekt. Klikamy na **OK**.

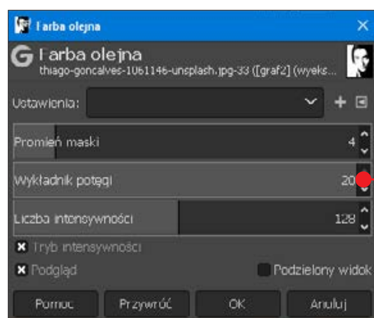




4 Czasem to działanie wystarczy, by uzyskać odpowiednio schematyczny rysunek. Jeśli nie, wykonajmy następny krok.



5 Z menu **Filtry** wybieramy **Artystyczne** i **Farba olejna...**. W oknie przestawiamy suwak maksymalnie w prawo, aby wyostrzyć krawędzie. Suwakiem **Promień maski** określamy liczbę szczegółów. Klikamy na **OK**. Gotowe!



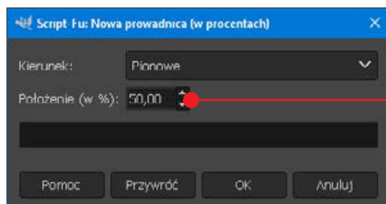
8 Efekty z tekstem

W GIMP-ie możemy dodać do tekstu efekty takie jak cień czy zniekształcenie. Możemy również nadać napisowi dowolny kształt czy – od niedawna – pisać w pionie

47 Jak zrobić napis dookoła grafiki

Gdy projektujemy różne grafiki, na przykład logo, nieraz potrzebujemy utworzyć napis dookoła jakiegoś obiektu ●. Zobaczmy, jak to zrobić skutecznie.

1 Tworzymy nowy dokument. Następnie warto prowadnicami wyznaczyć centrum dokumentu. W tym celu z menu **Obraz** wybieramy **Prowadnice** i **Nowa prowadnica (w procentach)...**. W oknie dialogowym ustawiamy **50%** ●, wybieramy kierunek i klikamy na **OK**.

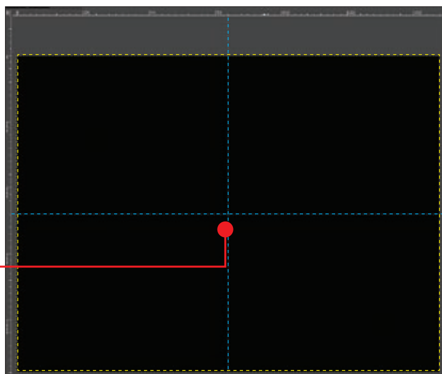


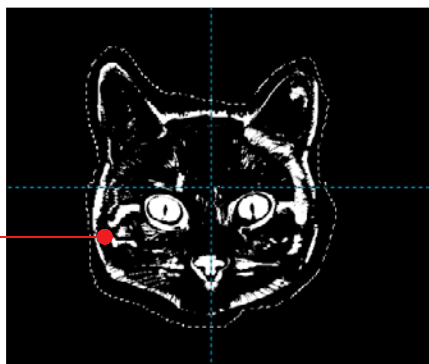
2 Powtarzamy ten krok, zmieniając kierunek prowadnicy. W ten sposób mamy dwie krzyżujące się w centrum dokumentu prowadnice ●, które pomogą nam równo rozmieścić tworzone napisy.

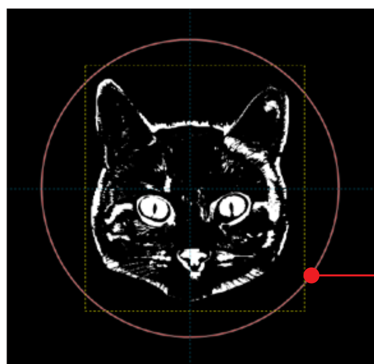
3 Do dokumentu wklejamy wyciętą i skopiowaną (Ctrl+C) wcześniej z innego

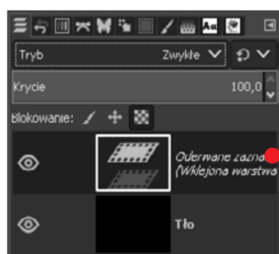


dokumentu grafikę – przykładowo mordkę kota ● utworzoną ze zdjęcia metodą opisaną na stronie 96. Gdy wciśniemy Ctrl+V,



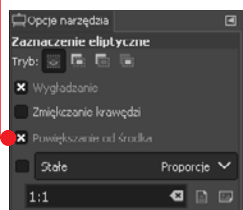




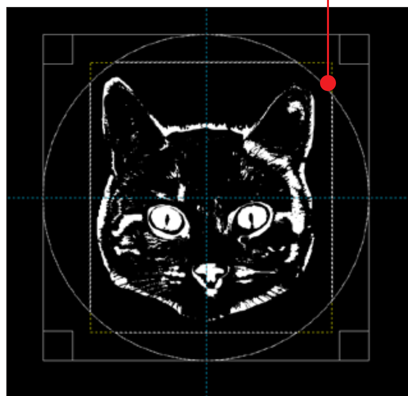


na panelu warstw pojawi się element ●. Klikamy na ●, aby utworzyć nową warstwę z grafiką.

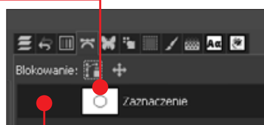
4 Z przybornika wybieramy narzędzie **Zaznaczenie eliptyczne**. Na panelu z opcjami zaznaczamy ●, aby zaznaczenie tworzone było równomiernie od środka.



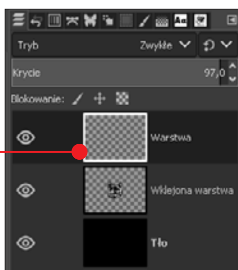
5 Teraz klikamy na miejsce, gdzie krzyżują się prowadnice, przeciągamy myszą i wciskamy shift, by zaznaczenie stanowiło regularny okrąg ●.

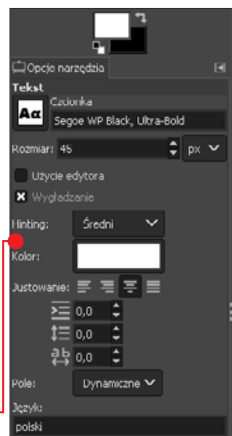


6 Z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Przekształć na ścieżkę**, a potem z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**, aby wyłączyć zaznaczenie. Z zaznaczenia powstała ścieżka, którą zobaczymy ● także na panelu **Ścieżki** po prawej stronie. Klikając na ●, włączymy jej widoczność w oknie obrazu (przy ścieżce musi być widoczna ikona oka). Aktywna ścieżka podświetlona jest na czerwono ●.

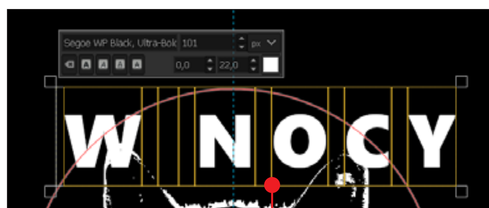


7 Wracamy do panelu z warstwami, klikamy na ● i po ustawieniu opcji tworzymy nową przezroczystą warstwę ●.





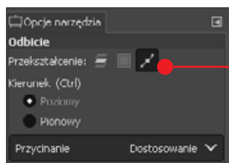
8 Teraz z przybornika wybieramy narzędzie **Tekst**. Na panelu z opcjami dobieramy parametry ● tekstu (wielkość i kolor fontu). Następnie klikamy na dowolne miejsce na obrazie i wpisujemy tekst. Jeśli chcemy edytować utworzony napis, musimy zaznaczyć go kliknięciami.



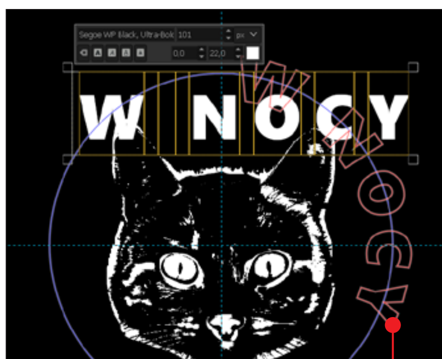
9 Klikamy na zaznaczony napis ● prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Tekst wzdłuż ścieżki**. Program utworzy z napisu ścieżkę, którą umieści wzdłuż aktywnej ścieżki (tutaj na okręgu). Jeśli tekst zostanie umieszczony niezgodnie z naszymi planami ●, wciskamy ctrl+Z i cofamy wykonane w tym punkcie czynności.



10 By tekst został umieszczony na ścieżce w inny sposób i w innym kierunku, musimy odbić ścieżkę. W tym celu z przybornika wybieramy narzędzie **Odbicie**. Następnie na panelu z opcjami ustalamy kierunek odbicia (możemy zostawić tak jak jest), koniecznie zaznaczamy opcję ●, by przekształcenie dotyczyło ścieżki, i klikamy na ścieżkę na obrazie. W przypadku okręgu efektu nie będzie widać.



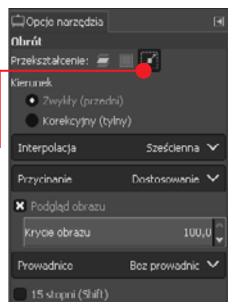
11 Teraz, po zaznaczeniu napisu, powtarzamy punkt **9**. Tekst został prawidłowo umieszczony na ścieżce ●. Musimy go jeszcze przesunąć.



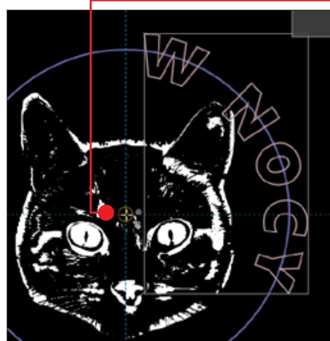
12 Wyłączamy widoczność warstwy tekstowej ● (nie jest już nam potrzebna), zaznaczamy pustą warstwę poniżej ●.

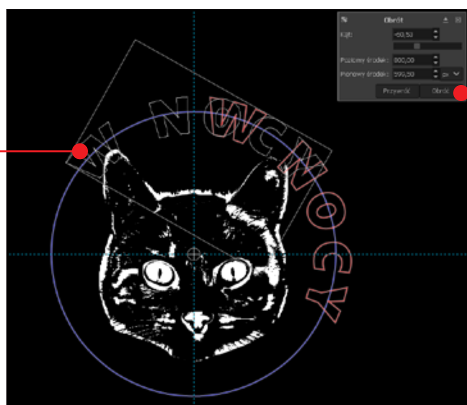


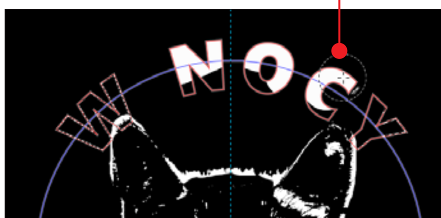
13 Z przybornika wybieramy narzędzie **Obrót**. Na panelu z opcjami zaznaczamy ●, gdyż przekształcenie musi dotyczyć w tym przypadku ścieżki (a nie warstwy czy zaznaczenia).



14 Klikamy narzędziem na utworzony ze ścieżki napis. Przesuwamy punkt osi obrotu dokładnie na miejsce ●,







gdzie krzyżują się prowadnice. Następnie obracamy narzędziem napis, umieszczając go w pożądanym miejscu na okręgu. Klikamy na **Obróć**.

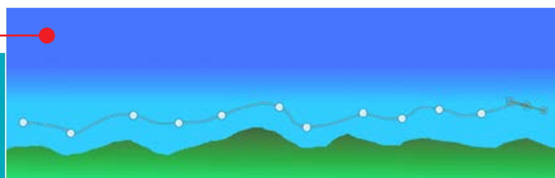
15 Teraz z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Ze ścieżki**. Aby uzyskać kolorowy napis, musimy wypełnić zaznaczenie. Możemy do tego celu użyć narzędzia **Wypełnienie kubełkiem** lub **Pędzel**, którym zamalujemy wnętrze zaznaczenia. Aby usunąć selekcję, z menu **Zaznaczenie** wybieramy **Brak**.

16 Włączamy widoczność ścieżki okręgu. Powtarzamy punkty **7–15**. Tym razem tworzymy inny napis, który powinien otaczać obrazek od dołu. Pamiętajmy – jeśli napis niewłaściwie układa się na ścieżce, musimy odbić ścieżkę.



TWORZYMY NAPIS NA ŚCIEŻCE

Funkcja umieszczenia tekstu na ścieżce pozwala dopasować napis do dowolnego elementu, na przykład pofalowanego horyzontu. Wystarczy narzędziem **Ścieżki** utworzyć odpowiedni kształt (jak rysować za pomocą ścieżek, mogliśmy się dowiedzieć z porad na stronie 88). Potem postępujemy tak, jak to jest opisane w punkcie **9** na stronie 100.



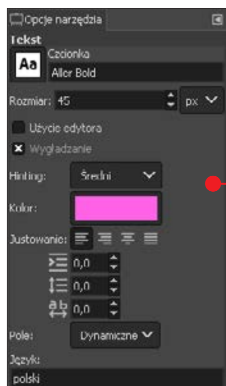




48 Jak zrobić pionowy napis

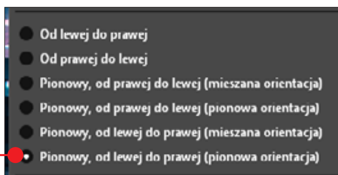
W poprzednich wersjach GIMP-a tworzenie pionowych napisów było nieco kłopotliwe. GIMP 2.10 pozwala na łatwe uzyskanie efektu pionowego tekstu. Zobaczmy, jak zrobić napis taki jak na obrazku ●.





1 Z przybornika wybieramy narzędzie **Tekst**. Na panelu z opcjami określamy parametry tekstu – wybieramy krój fontu, a także dobieramy rozmiar i kolor ●.



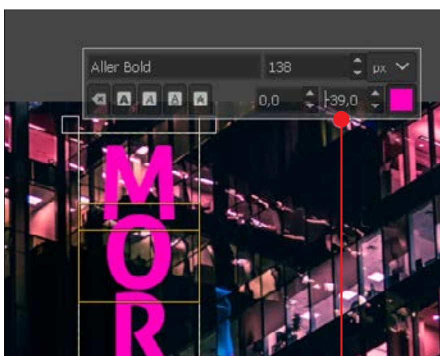


2 Wpisujemy tekst w oknie dokumentu, na przykład ●. Następnie zaznaczamy napis i klikamy na niego prawym przyciskiem myszy. Wybieramy jedną z opcji, na przykład ●. Tekst zmienił układ na pionowy ●.



3 Zaznaczony tekst możemy zmodyfikować, na przykład za pomocą opcji ● możemy rozszerzyć albo zwęzić odstępy pomiędzy literami.

4 Za pomocą narzędzia **Przesunięcie** umieszczamy napis w odpowiednim miejscu na obrazku.



5 Teraz możemy utworzyć kolejną część napisu. Dobieramy parametry i wpisujemy tekst. Ponieważ wcześniej wpisywaliśmy tekst w układzie pionowym, nowy tekst również jest w pionie. Klikamy na niego prawym przyciskiem myszy i wybieramy **Od lewej do prawej**. Nowy tekst przesuwamy narzędziem **Przesunięcie** we właściwe miejsce ●.



49 Jak dodać do tekstu ciekawy cień

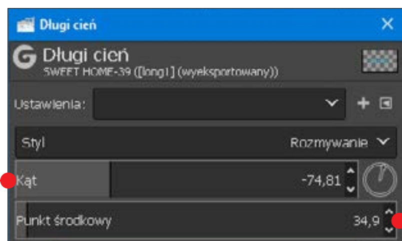
Cień pozwala uzyskać wrażenie trójwymiarowości napisu. Zobaczmy, jak w GIMP-ie dodać do tekstu taki efekt.

1 Tworzymy i dostosowujemy napis (patrz poprzednie wskazówki), na przykład ●.



2 Z menu **Warstwa** wybieramy **Dopasuj warstwę do wymiarów obrazu** (jeśli nie chcemy, by granica warstwy ograniczała szerokość cienia).

3 Teraz w menu **Filtry** klikamy na **Światło i cień** i wybieramy **Długi cień...**. W nowym oknie dostosowujemy parametry efektu cień. Jeśli z listy **Styl** wybierzemy **Skończone**, wówczas uzyskamy efekt jednolitego cienia o regulowanej długości ●. Jeśli **Nieskończone**, to cień nie będzie miał zakończenia ●. Możemy również wskazać **Rozmywanie** lub **Rozmywanie (stała długość)** – cień będzie bardziej naturalny ●.

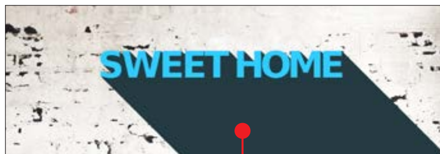


4 Za pomocą suwaka ● określamy kierunek cienia, a suwakiem ● długość.



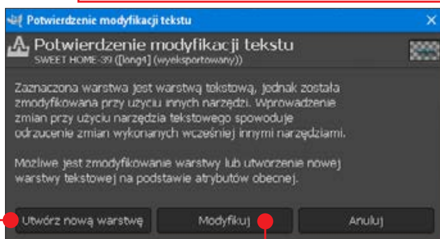






5 W opcji **Ułożenie** możemy wybrać **Cień plus obraz** (to opcja domyślna) albo **Tylko cień** (zostanie sam cień, także w kształcie obiektu) lub **Cień minus obraz** – wówczas uzyskamy taki efekt ●. Po wybraniu opcji oraz koloru cienia klikamy na **OK**.

6 Warto pamiętać, że po takim zabiegu utracimy możliwość modyfikacji napisu jako warstwy tekstowej (z efektem). Jeśli klikniemy na ●, utworzona zostanie dodatkowo kopia napisu bez efektu cienia. Jeżeli klikniemy na ●, efekt zniknie, pojawi się sam napis.



50 Jak wygiąć napis

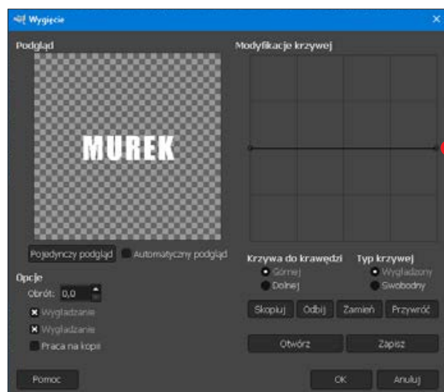
Czasem chcemy powyginać napis, by dopasować do danego projektu ●. Zobaczmy, jak to zrobić w GIMP-ie.



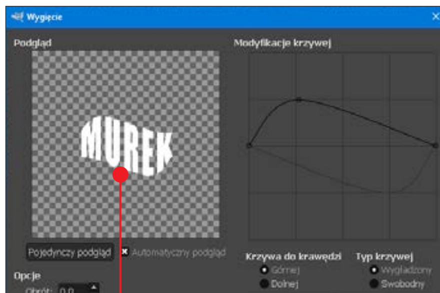
1 Za pomocą narzędzia **Tekst** tworzymy napis, na przykład ●.



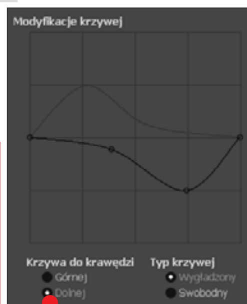
2 Następnie w menu **Filtry** klikamy na **Zniekształcenia** i wybieramy **Wyginanie krzywych...**. W oknie narzędzia zaznaczamy **Automatyczny podgląd**, aby widzieć zmiany na bieżąco. Możemy też zaznaczyć **Praca na kopii**, aby program nie zniekształcał oryginalnej warstwy z napisem.



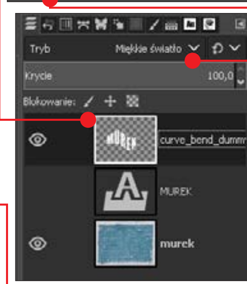
3 Aby ukształtować napis łagodnie, zaznaczamy **Wygładzony** (opcja **Swobodny** pozwala na tworzenie różnorodnych wcięć). Następnie wyginamy krzywą ●. Klikając na nią, dodajemy kolejne punkty kontrolne.



4 Aby zniekształcić dolną część ● napisu, musimy zaznaczyć **Dolnej** ●. Jeśli chcemy usunąć efekt, klikamy na **Przywróć**. Na koniec klikamy na **OK**.



5 Na panelu warstw pojawiła się warstwa z efektem ● – domyślnie jej widoczność jest wyłączona. Włączamy ikonę oka, aby włączyć widoczność warstwy. Wyłączamy widoczność warstwy z oryginalnym tekstem.



6 Zmieniamy tryb mieszania warstwy na ●. Dzięki temu napis wygląda jak namalowany na ścianie.

JAK SKORZYSTAĆ Z E-WYDANIA KSIĄŻKI

W KŚ+ znajdziemy **e-wydanie książki, obraz ISO płyty z programami opisanymi we wskazówkach, dodatkowe narzędzia do tworzenia i edycji grafiki oraz materiały graficzne do wskazówek.**

Załóż konto Logowanie
Zarejestruj kod

1 Otwieramy stronę **www.ksplus.pl**. Logujemy się ● (używamy konta z serwisu **Komputerswiat.pl**). Jeżeli nie mamy konta, klikamy na ●, by się zarejestrować.

2 Po zalogowaniu się możemy zarejestrować kod nadrukowany na płycie dołączonej do książki. Wystarczy kliknąć na link ● i przepisać kod.

Moje konto
Zarejestruj kod

3 Uzyskamy w ten sposób dostęp do e-wydania ● i do bonusowego obrazu płyty ● zawierającej narzędzia dla grafików i zdjęcia przedstawione w książce. Do serwisu KŚ+ możemy logować się zawsze i wszędzie.

CZYTAJ E-WYDANIE
PROGRAMY
BONUSY

UWAGA! W KŚ+ ZA DARMO E-WYDANIE KSIĄŻKI ORAZ PLIK ISO PŁYTY

POLECAMY INNE NASZE KSIĄŻKI



MONTAŻ FILMÓW OD A DO Z

Jak nagrywać filmy, montować je i poprawiać darmowymi programami, które znajdziemy na DVD. Dodatki: 200 sampli wideo, muzyka do filmów.



C# ZACZNIJ PROGRAMOWAĆ

W tej książce poznamy instrukcje programistyczne, tworząc według wskazówek gry w C#, w Visual Studio Community 2017, mobilną grę na Androida oraz grę 3D w Unity.

Nasze książki kupisz na www.literia.pl/ksiazki
lub w dziale prenumeraty, tel. 22 336 79 01
Książki są również dostępne w wersji elektronicznej na www.ksplus.pl



NOWY GIMP W PRAKTYCE

GIMP rozwinął się tak bardzo, że określenie alternatywa dla Photoshopa nie budzi już wątpliwości. Ten darmowy program w najnowszej wersji zadowoli nawet profesjonalistów dzięki nowym narzędziom, funkcjom i nowemu silnikowi do przetwarzania obrazów o nazwie GEGL. Pracuje o wiele sprawniej, dużo operacji możemy teraz przeprowadzać znacznie szybciej i w dodatku z podglądem bezpośrednio na przetwarzanym obrazie.

W książce znajdziemy 50 praktycznych porad do najnowszej wersji GIMP-a, dzięki którym błyskawicznie poprawimy większe i mniejsze mankamenty fotografii oraz przygotujemy zdjęcia do legitymacji, profilowe, produktowe na przykład do ogłoszeń. Nauczymy się też przekształcać fotki nie do poznania, tworzyć fotomontaże, a nawet obrazy i rysunki.

Na płycie dołączonej do książki zamieszczono najnowszą wersję GIMP-a oraz najlepsze darmowe narzędzia graficzne, takie jak cyfrowe ciemnie, czyli programy do wywoływania i obróbki surowych zdjęć RAW, edytory grafiki, nowoczesne przeglądarki zdjęć oraz szkoleniowe materiały graficzne.

CENA 14,90 zł
w tym 5% VAT

Nr 5/2018 (99)





KOMPUTER
ŚWIAT
BIBLIOTECZKA